Nr. 12 Dezember 1988
3. Jahrgang
ÖS 55
Sfr 6,50
DM 6,50

ASM aktueller software markt & VIDEOSPIELE

Die Computer-Software-Fachzeitschrift

ISSN 0933-1867

Die Computer-Software-Fachzeitschrift · Tests und Vorstellungen · Nr. 12 Dezember 1988 ÖS 55 / Sfr 6,50 / DM 6,50 · aktueller software markt

EXKLUSIV

AFTERBURNER
UMSETZUNG AUS DER SPIELHALLE

DRACHEN VON LAOS
RIESENADVENTURE IN DEUTSCH

KOPF-NÜSSE

BARD'S TALE III UND ZAK McKRACKEN

REPORT

ERST FUGGER, JETZT ALBYON
EIN ROLLENSPIEL DER EXTRAKLASSE

KRIEGSSPIELE

PRISONER OF WAR, 19, ACTION SERVICE, FERNANDEZ MUST DIE
KRIEGSSPIELFLUT FÜR DEN GABENTISCH?

MEGA-POSTER 2. TEIL
AFTERBURNER

c16chris

Von Concorde, Steffi Graf, „R-Typen" und harter Action

Da wären wir mal wieder! Schön, Euch zu sehen! Das Heft, was Ihr gerade in den Händen haltet, soll und wird Euch über das neueste Geschehen in Sachen Software informieren. Der sogenannte „heiße Herbst" ist dieses Jahr nicht ganz so heiß, obwohl einige Klopper, wie „Elite", „Caveman Uhg...lympics", „Foxx fights back", „Pacmania" oder „Afterburner", um einige zu nennen, für Furore sorgen.
Wie gewohnt haben wir für Euch Games angetestet und versucht, die Spreu vom Weizen zu trennen. Hier und da wird ein gewisser Trend sichtbar, der uns anzeigt, welche Art von Spielen sich momentan großer Beliebtheit erfreuen und deshalb in so mannigfaltigerweise produziert werden.

Was haben wir noch zu bieten? Nun, da wäre der große ASM/ACTIVISION-CONCORDE-Wettbewerb zu nennen. Zugegeben, die Fragen sind echt hart, dafür gibt's aber eine ganze Menge an Super-Preisen zu gewinnen: Einen Concorde-Flug für zwei Personen von London aus, mehrere Pilotenjakken, Modell-Flugzeuge und 'ne Reihe von „Top Gun"-Videos. Mitmachen lohnt sich also! Das gilt auch für den gesamten „Dauer-Power", wo z.B. ein tragbares Farbfernsehgerät auf den Gewinner wartet...
Die verschiedenen Software-Tests werden „unterbrochen" durch, wie wir meinen, interessante Berichte. So werdet Ihr etwas über unseren Besuch bei MEDIAGENIC/ACTIVISION erfahren, einen Besuch in der „Lindenstraße" verfolgen oder nachlesen, welchen (Sport-) Spaß wir mit Steffi Graf hatten. Und: Wenn wir schon mal beim Thema Sport sind, verraten wir Euch, daß wir zwei Mini-Golf-Programme – aus deutschen Landen – auf Herz und Nieren überprüft haben. Weniger die Nieren, wohl mehr die Lachmuskeln, wurden bei den „Caveman Ugh...lympics" strapaziert. Das Steinzeit-Olympia-Spektakel bestach durch seinen enorm hohen Detailreichtum und die lustige Präsentation. So, nun kommen wir wieder zum guten Schluß zur **Wetterlage:** Der 16bit-Trend hält weiter unvermindert an. Nun „traut" sich schon fast kein großes Haus mehr, eine Erstveröffentlichung 8bitmäßig zu gestalten. Es fällt auch auf, daß sich die „ST-lastigen" Briten mehr und mehr auf den Amiga stürzen. Dennoch gibt es meiner Ansicht nach noch zuwenig Software für den „großen" Commodore. Der PC macht softwaremäßig weiterhin einen Schritt nach vorn. Es sind nicht nur mehr die Simulationen; auch die Action-Games machen sich MSDOS-mäßig auf den Weg in die Hitlisten.

Die Themen: Auffällig ist momentan, daß harte, „realistische" Kriegsspiele auf den Markt drängen („Action Service", „Raw Recruits", „POW", „Hostages" oder ähnliches). Die Franzosen, im Verbunde mit Briten und Amerikanern, haben eine sich für ihr Land auftuende Marktlücke erkannt und produzieren dementsprechend. Ob allerdings alle diese Produkte in Deutschland „überleben" werden, werden die kommenden Wochen zeigen.

Desweiteren scheint die Reihe der „R-Typen" mit dem Erscheinen von R-TYPE einen vorläufigen Höhepunkt erreicht zu haben. Dennoch, so glaube ich, wird das Spielprinzip – weil erfolgreich – noch ein paar Monate durchgezogen, sprich: programmiert, werden.

Chefredakteur Manfred Kleimann und das ASM-Team wünschen Euch viel Spaß bei der vorliegenden Lektüre! (Foto: brall)

EURE
ASM-REDAKTION

DONALD BUG 18.
-AUF DER SUCHE NACH DEM WITZ-
OMA HAT VERSUCHT DEN COMPUTER MIT SEIFENLAUGE SAUBERZUMACHEN!!
FÖN!
FREAK
OPA
BAY '88

STAR WARS

DIE RÜCKK JEDI-RI

Das dritte sagenhafte Spiel aus der Star Wars – Trilogie

**Eine verblüffend genaue Konvertierung des Spielhallenautomaten, die der packenden Handlung des Films entspricht.
Im ersten Level bist Du Prinzessin Leia, die auf ihrem Speederbike durch den Wald von Endor rast.
Im zweiten Level steuerst Du Chewbaccas Scoutwalker.
Im dritten Level schließlich übernimmst Du die Rolle von Chewbacca und Lando in ihrem Raumschiff "Millennium Falcon":
Wehre die T.I.E. Kämpfer ab, überlebe den todbringenden Tunnel, sprenge den Reaktor und entfliehe dem explodierenden Todesstern.**

Ein bedeutender Spielhallen-Hit

Distributor
BOMICO
Elbinger Strasse 6000 Frankfurt M/90
Tel: (069) 706050

Programmed by
CONSULT COMPUTER SYSTEMS

Möge die Macht wieder mit Dir sein

EHR DER
TTER
™

Published by

DOMARK

Ferry House, Lacy Road,
London SW15 1PR
01 780 2224

– Immer

ASM – DER INHALT

UGH ... LYMPICS bringt Spaß in die Bude! Steinzeitsport auf Seite 68

ELITE auf 16-Bit: Darauf haben viele gewartet! 73

EXPLORA TIME RUN ist CHRONO QUEST! Noch mehr Neuigkeiten gibt's ab Seite 128

Harte Kämpfe ...

... sind bei **BATTLE CHESS** an der Tagesordnung. Mord und Totschlag auf 64 Feldern gibt's auf Seite **72**

... nicht nur mit Jagdhunden hat ein hungriger Fuchs zu bestehen. Aber – **FOXX FIGHTS BACK** auf Seite **8**

... stehen im Mittelpunkt des Action-Adventures **HEROES OF THE LANCE**. Führen Sie Ihr Team zum Sieg! **86**

▲ ... gegen das Imperium sind für Luke Skywalker nichts Neues. Mehr über **STAR WARS III** auf Seite **88**

◀ ... warten auf zwei abenteuerlustige Jungen, die es nicht nur mit den **DRACHEN VON LAAS** zu tun kriegen ... **84**

Viele Hunde sind des Fuchses Tod

»FOXX FIGHTS BACK ist ein bezauberndes Game, das Shoot 'em Up-Elemente mit witzigem Gameplay, tollen Sounds und hervorragender Animation verbindet! In seiner Art echt originell!«

Programm: Foxx Fights Back, **System:** Commodore 64, **Preis:** ca. 35 Mark (Kass.) & etwa 47 Mark (Disc.), **Hersteller:** Image Works/Mirrorsoft, London, England, **Muster von:** Ariolasoft, Rietberg.

FOXX FIGHTS BACK ist eine weitere Produktion der neu geborenen MIRRORSOFT-Tochter **IMAGE WORKS.** Nun, das „Image worked“, denn das mir vorliegende Spiel ist ein überaus interessantes und lustiges Game, das besonders animatorisch zu gefallen weiß. Star der Geschichte ist ein schlauer Fuchs, der mit einer Pistole bewaffnet auf der Suche nach Nahrung ist. Diese muß er dann (bis zu vier eßbare Stücke kann er auf einmal tragen) in seinen Heimat-Bau schleppen, wo seine Frau schon auf das Dinner wartet. Bleiben wir mal zunächst bei seinem Heim! Des Fuchsens Bau ist komfortabel eingerichtet. Schön vor allem die Zeichnungen der Möbel oder der Lampen. Der Fuchs verhält sich zuhause auch ganz anders als bei seinen Raubzügen: Er geht auf zwei Beinen lächelnd auf seine Gattin zu und übergibt die Lebensmittel. Frauchen nimmt das Zeug, lobt ihn, um ihm danach unmißverständlich klarzumachen, daß er es nicht wagen solle, beim nächsten Mal mit leeren Händen zu erscheinen. Das reizte mich natürlich sogleich, so daß ich den Helden mal ohne etwas Eßbares in den Bau jagte. Folge: Frauchen war mehr als verärgert, prügelte sogar furchtbar auf ihn ein. Kein „gefundenes Fressen“ für den Fuchs...

Zum Gameplay: Unser Fuchs sucht was zum Fressen. Dazu bewegt er sich springend und laufend durch die Landschaft, nimmt Äpfel, Küchlein oder Würste auf (bei Berührung und Sprung) und bringt das Zeug zu seinem Mäuschen (pardon: Füchsin). Einsammeln (im konkreten Fall: Fressen) kann er Hühner oder Hasen, die bei Verzehr die Energie auffrischen. Jene Energie ist in der sogenannten „Fox-Anzeige“ dargestellt: Je länger die Zunge aus dem Maul rausragt, desto schneller sollte man sich um neue Lebenskraft bemühen, sonst liegt der Arme am Boden. Insgesamt drei Leben stehen dem schlauen Fuchs zur Verfügung. Die braucht er auch. Denn: Die garstigen Hunde geben einfach nicht auf, haben sie auch die Aufgabe, den Fuchs zu erlegen. Und das tun sie mit allen Mitteln. Deshalb sollte man schon sehr früh damit beginnen, sich den Spürhunden zu entledigen. Man ballert also auf diese, bevor jene das Feuer auf den Fuchs eröffnen. Auch die bloße Berührung mit den lustig geszeichneten, aber extrem gefährlichen Burschen entzieht dem Gejagten Energie. Oftmals nützt auch die Flucht nichts, denn die Hunde benutzen Fahrräder (!!!), um noch schneller ans Fell des Rotbraunen zu gelangen.

Hat man es geschafft, die Jungs loszuwerden, ist man noch lange nicht in Sicherheit. Auf dem beschwerlichen Weg – teilweise über Mauern und Zäune – haben es auch andere Tiere auf den Helden, der zurückschießt (zunächst mit 'ner Pistole; dann mit einer Schrotflinte und zuletzt mit einer Maschinenpistole), abgesehen: Eichhörnchen werfen Nüsse, und Flugenten lassen Sch... auf Meister Reineke fallen. All dies kostet Lebensenergie, falls der Fuchs nicht geschickt ausweicht oder mit den zu findenden Waffen für klare Verhältnisse sorgt.

Hier und da – manchmal neben einem Misthaufen oder beim Kuhstall – sind unterirdische Eingänge, die Reineke durchforsten kann. Er findet dort „stillstehende“ Hasen, die er beim Drüberweglaufen essen kann. Man sollte sich diese verschiedenen Höhlen merken und vor allem nicht gleich alle Hasen auffressen (das gilt übrigens auch für die Hühner auf der Stange!). Denn: Manchmal reichen schon zwei bis drei aus, um „verbrauchte Energie“ wieder zurückzuerlangen. Laßt also ein paar Opfer zur Reserve stehen!

Ein weiterer Tip: Einige der Fuchsbauten oder Höhlen können auch als Abkürzung zum eigenen Heim genutzt werden. Welche das sind, wird hier nicht verraten. Ich möchte, daß auch ihr ein paarmal vorher ins Gras beißen müßt (mein Gott, bin ich bösartig!).

Fazit: „Der Fuchs schlägt zurück“ ist ein nicht ganz treffender Titel für dieses Spiel. Jäger, die auf dem Cover abgebildet sind, habe ich nicht angetroffen. Insofern handelt es sich nicht um eine „umgekehrte“ Fuchsjagd, sondern eindeutig um ein „tierisches“ Shoot 'em Up, wobei der Fuchs ganz gut aussieht. Apropos „Aussehen“: Klasse gemacht, die Animation. Das muß man einfach sagen! Ob der Fuchs nun feuert („professionelles“ Anlegen und Rückstoß) oder der Hund auf dem Fahrrad herumeiert, es macht einfach Spaß zuzuschauen, was die Programmierer da hingelegt haben. Auch der „tierische“ Begleit-Sound (könnte aus Rossinis „Wilhelm Tell“ stammen) sowie der Anfangs-Sound sind allererste Sahne! Alles zusammen ergibt sich ein einzigartiges Game, das Shoot 'em Up-Elemente mit witzigem Gameplay, tollen Sounds und hervorragender Animation präsentiert. Ein Hit! Nur ein Nachteil: Die Steuerung ist nicht ganz präzise. Aber was soll's? Man gewöhnt sich ja bekanntlich fast an alles! Bravo, IMAGE WORKS!

Manfred Kleimann

Trautes Heim, Glück allein. Ohne was zu Beißen darf sich Meister Reinecke jedoch nicht nach Hause wagen. Fotos (2): C-64

ASM HIT

Animation	**11**
Sound	**11**
Spielablauf	**10**
Motivation	**11**
Preis/Leistung	**10**

Ran an die Amiga-Spielekiste!

BESTELLSCHEIN

Ich bestelle bei
technicSupport
Marketing und Verlag GmbH
Bundesallee 36-37, 1000 Berlin 31

..... Ex. **Das große Amiga Spielebuch**

hg. von Axel Schmidt und Jens Hertwig, ISBN 3-926847-02-6, Hardcover und farbige Abbildungen.
Mit ausführlichen Beschreibungen zu 32 der beliebtesten Amiga-Spiele, mit Tests und Tips & Tricks der Spiele-Experten. **Preis: DM 49,-**

Ich bezahle:

per Nachnahme ☐

per DM-Verrechnungsscheck ☐

Versandkosten DM 5,-, Ausland DM 10,-
Ausland nur gegen Vorab-DM-Scheck.

Name ______________________

Straße ______________________

Ort ______________________

Datum ______________ Unterschrift

AMIGA

Das große AMIGA SPIELEBUCH
Axel Schmidt / Jens Hertwig (Hrsg.)

technicSupport

technicSupport-Bücher erhalten Sie in gut sortierten Buchhandlungen, im Computerfachhandel, bei Hertie-Fachabteilungen, im Versandhandel und bei telerent. Österreich: INTERCOMP; Schweiz: MICROTRON.

Exclusiv in ASM: AFTER BURNER auf Erfolgskurs!

Der klassische Weg aus der Spielhalle ins HC-Business

Alle Homecomputer-Freaks, die bislang auf Sega's größten Arcade-Hit, den Dauer-„Nachbrenner" AFTERBURNER, verzichten mußten, haben ab sofort allen Grund zum Jubeln: Viele, viele Diskussionen gingen voraus, bis sich das britische Software-Haus ACTIVISION entschloß, den schon zur Legende gewordenen F 14-Tomcat-Fighter auf der „PCS LONDON" im vergangenen Herbst für alle Systeme anzukündigen. Und siehe da, die Engländer, bekannt für qualitativ gute „Versoftung" (ich denke da an *Pitfall I* und *II*, *H.E.R.O.*,...), hielten Wort und präsentieren uns jetzt nach zahllosen Stunden der Planung und Konzeption (seit Frühjahr 1988!) ihren umgesetzten AFTERBURNER für so ziemlich jedes System!

Programm: Afterburner, **System:** Amstrad, Spectrum, C-64 (angeschaut), MSX, PC, Amiga, Atari ST (angeschaut), **Preis:** Ca. 75 Mark (Amiga/ ST/ PC), ca. 30 bis 45 Mark (Amstrad, Spectrum, C-64, MSX, je nach Datenträger), **Hersteller:** Activision, **Muster von:** Activision UK.

Die Zeit, als man für den **Afterburner** -Genuß noch so manche Mark in der Spielhalle investieren mußte, soll jetzt für die Besitzer von Homecomputern endgültig vorbei sein. Noch in diesem Monat erscheint der potente Düsenjäger für Atari ST, Specci, C-64 und MSX, rechtzeitig zum neuen Jahr dann die Versionen für die übrigen Systeme. Verständlicherweise müssen die spielhallenverwöhnten Compi-Besitzer auf ihrer Home-Version gewisse Abstriche machen, das geht eben nicht anders und gilt besonders für die Achtbitter, doch auf dem ST beispielsweise zeigen die Programmierer von **Activision** , daß der Afterburner auch auf 'nem Rechner seinem Namen alle Ehre machen kann!

Wir haben uns vor Ort sowohl mit dem kleinen Commodore, als auch mit dem Atari ST befaßt, und können den Überschall-Jäger allen Shoot-Em-Up-Freaks nur wärmstens ans Herz legen.

Zum Inhalt: Der User wappnet sich mit einem Pilotenhelm und versetzt sich in die Lage eines F 14-Tomcat-Piloten, der mit rasender Geschwindigkeit im Tiefflug über feindliches Gebiet jagt, um kamikazemäßig seinem Auftrag gerecht zu werden. Dieser lautet, Feindkommandos jeglicher Art abzuwehren, ob Geschosse oder angreifende Maschinen, Hindernisse oder Zielsuchraketen. Luftraumkrieg ohne Ende also, entweder, Sie erfüllen Ihren Auftrag, oder Sie sind erledigt. Und das alles in schallmauerdurchbrechender Megabyte-Action mit steigendem Schwierigkeitsgrad von Level zu Level.

Die 8-bit-Variante des „AFTERBURNERS": Trotz schlechtester Voraussetzung ein erstaunliches Ergebnis.

Der ST präsentiert uns die Kampfmaschine in überraschend gelungener 3D-Darstellung. Man sieht die eigene „Schwalbe" auf dem Screen und manövriert sie -hoffentlich gefechtsmäßig- über feindliches Territorium. Die Funktionen: Geradeaus- und kurvenfliegen, sinken, steigen, 360-Grad-Drehung, und natürlich ballern! Neben der Bordkanone verfügt das fliegende Wunderwerk über fixierbare Raketen. Einmal ein Ziel anvisiert, und die Rakete verfolgt es erbarmungslos!

Nichts hinzufügen: Die ST-Version (2 Fotos!)

Sehr eindrucksvoll ist der furchterregende, schrille Motorensound der F 14-Maschine, der muß so sein, denn auch im Ernstfall klingen solche Dinger anders als harmonisches Engelsgeläut.

Ja, für die gesamte ST- und Amiga-Fassung zeichnen gleich drei verschiedenen Gruppen verantwortlich: Zum einen sind hier *Argonaut Software* zu nennen, die sich schon in der Vergangenheit mit *Starglider I* und *II* einen Namen gemacht haben. Die grafischen Konvertierungen auf die beiden 16bitter übernahmen *Focus* unter Leitung von *Nick Cook*. Auch diese Leute dürften ein Begriff sein, wenn wir sie mit *Super Hang-On, Aliens, Knightmare,...* in Verbindung bringen. Ja, und der Soundmaker der beiden Programme ist der gleiche wie bei *Starglider I* und *II, Carrier Command* und *IK+*, na...dämmert's? Genau, *David Blow's Uncle Art*. Man kann also mit ruhigem Gewissen behaupten, daß bei der Umsetzung von Afterburner wirklich recht großer Aufwand betrieben wurde. Das Ergebnis zeigt's: Es lohnt sich! Also: „Shake...rattle...roll it!" Und behalten Sie die Nerven!

Matthias Siegk

Grafik:	**10**
Sound:	**9**
Spielablauf:	**9**
Motivation:	**9**
Preis/Leistung:	**9**

1. Preis: Ein Traumflug mit der Concorde

für 2 Personen ab London inklusive Transfer

2.-4. Preis: Je eine Piloten-jacke mit After-burner-Emblem

5.-15. Preis: Je ein attraktives Messing-modell der Tomcat

16.-25. Preis: Je ein Top-Gun Video (VHS)

F-14 AFTER BURNER AERIAL ARCADE ACE

ACTIVISION/ASM CONCORDE WETTBEWERB

Nutzen Sie Ihr Wissen oder Gefühl und kreuzen Sie die Ihrer Meinung nach richtige Antwort an.

1. In welchem Land landete der erste Condorde-Flug?
   - ☐ a) Frankreich
   - ☐ b) USA
   - ☐ c) Kuwait
   - ☐ d) England
   - ☐ e) Belgien

2. Wer war der erste Concorde-Pilot?
   - ☐ a) Capt. Warpole
   - ☐ b) Gary Powers
   - ☐ c) James T. Kirk
   - ☐ d) Douglas Bader
   - ☐ e) Tom Cruise
   - ☐

3. Bei welcher Geschwindigkeit durchbricht die Concorde die Schallmauer?
   - ☐ a) 160 km/h
   - ☐ b) 2.993 km/h
   - ☐ c) 2.156 km/h
   - ☐ d) 3.220 km/h
   - ☐ e) 216 km/h
   - ☐

4. Um 12 Uhr mittags fliegen Sie mit einer Concorde von Heathrow/London nach New York. Gelandet, rufen Sie Ihre Bekannten in London an: Wie spät ist es dann in London?
   - ☐ a) 6.30 Uhr morgens
   - ☐ b) 15.50 Uhr nachmittags
   - ☐ c) 12.00 Uhr mittags
   - ☐ d) 7.00 Uhr morgens
   - ☐ e) 19.00 Uhr abends

5. Welche Firma stellte die Triebwerke her, mit der die erste Concorde flog?
   - ☐ a) Renault
   - ☐ b) Pratt & Watney
   - ☐ c) Boeing
   - ☐ d) Rolls Royce
   - ☐ e) Saab

Danach komplettieren Sie bitte den nachfolgenden Satz mit weniger als 10 Worten (Blockbuchstaben bitte).

„Wenn ich mit einer Tomcat fliegen würde, würde ich

____

____

Wettbewerbsbedingungen

1. Alle Teilnehmer dieses Wettbewrbs haben diese Bedingungen zur Kenntnis genommen und erkennen diese ausdrücklich an.
2. Einsendeschluß ist der 31. Januar 1989.
3. Die Gewinner werden aus allen richtigen Antworten ermittelt; gehen mehrere richtige Antworten ein, ermittelt das Los die Gewinner.
4. Die Organisatoren dieses Wettbewerbes behalten sich das Recht vor, Daten und Zeitpunkte zu verschieben, um die reibungslose Durchführung dieses Wettbewerbes zu gewährleisten.
5. Jede Person ist nur einmal zur Teilnahme berechtigt.
6. Es erfolgt keine Auszahlung der Preise.
7. Teilnehmen können alle im Gebiet der Bundesrepublik Deutschland gemeldeten Personen.
8. Mitarbeiter und deren Angehörige von am Wettbewerb beteiligten Firmen können nicht teilnehmen.
9. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Name: ________________

Straße: ________________

Wohnort: ________________

Telefon: ________________

Ihre Antwort richten Sie bitte an:

Activision/ASM Concorde
c/o Tronic Verlag
Postfach 870
3440 Eschwege

Das ist echte 16-bit-power!

ASM HIT

Programm: Powerdrome, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Electronic Arts, **Muster von:** Electronic Arts, 11/49 Station Road, Langley, Berks SL3 8YN, England.

In ferner, ferner Zukunft gibt es keine Auto- oder Motorradrennen mehr, sondern nur noch Raumgleiterrennen. Bei **POWERDROME** von **ELECTRONIC ARTS** hat man die Chance, an dem schnellsten Rennen des Universums teilzunehmen. Der Gewinn ist hierbei von herausragender Bedeutung, denn es geht um den berühmten „Cyberneufe-Pokal". In einer Powerdrome-Rennsaison muß man seinen High-Tech-Raumgleiter „Typhoon" durch sechs Rennen erfolgreich steuern. Fast alle Wettbewerbe finden auf anderen Planeten statt. Dies hat den Nachteil, daß man auf jedem Planet eine andere Wetterlage, Anziehungkraft... vorfindet.

Um bei einem solchen Rennen mitzumischen, muß man sehr hart trainieren, denn nur die besten werden am Ende siegen. Man sollte am Anfang erst einmal ein paar Runden auf jeder Strecke üben, um die optimale Steuerung zu beherrschen. Nach diesem harten Training gelangt der Spieler dann in die Qualifikationrunde, wo er mit den anderen Fahrern um die beste Startposition kämpft. Du mußt so radikal wie möglich fliegen, um Bestzeiten zu erringen. Je besser die persönliche Zeit, desto günstiger die Startposition im eigentlichen Rennen.

Nachdem man die Qualifikationsrunden so gut wie möglich absolviert hat, geht's los mit dem Wettbewerb. Mit Deinem sehr gut ausgerüsteten Gleiter, dem „Typhoon", startest Du, um am Ende dieses Rennens als Champion gekrönt zu werden und natürlich den Pokal zu erhalten. Im Normalfall werden ca. 20 bis 50 Runden, bzw. 40 bis 180 Kilometer pro Kurs zurückgelegt. Um Deinen Raumgleiter instandzusetzen oder aufzutanken, wurden die „Robopits" auf den Strecken installiert. Diese Boxen kannst Du so oft wie Du möchtest ansteuern, allerdings werden die anderen Fahrer ihr Rennen deswegen nicht unterbrechen, d.h. es kostet Dich wertvolle Zeit.

Falls man aufgrund eines technischen Defekts das Rennen aufgeben möchte, kann dies durch einen Tastendruck (Shift-Q) erledigt werden. Hierdurch wird der Spieler natürlich letzter, jedoch nicht, wenn ein anderer Teilnehmer schon vorher aufgegeben hat.

Am Start eines Rennens, nachdem die Ampeln alle auf Gelb umgesprungen sind, mit den Tasten „Shift" und „E" den Motor anschalten und danach sofort mit der Shift-Taste und durch Druck auf den rechten Mausknopf den „Afterburner" aktivieren. Sonst kommt der Gleiter nämlich sehr schlecht vom Start weg. Durch diesen „Afterburner" wird die Beschleunigung um das ca. 30fache erhöht.

Um einen Boxenstop einzulegen, muß man in das grün blinkende Feld hineingleiten. So befindet der Spieler sich dann in einem Tunnel, welchen man mit mäßiger Geschwindigkeit durchfliegen muß, um am Ende auf einem der drei vorgegebenen Felder zu landen. Meist ist es das rote Feld. Dieses Manöver sollte man sehr oft praktizieren, da es im wirklichen Rennen um Bruchteile von Sekunden geht. Erst wenn man bei voller Geschwindigkeit innerhalb von drei Sekunden andockt, kann man sich Profipilot nennen.

„Powerdrome" hat noch einen besonderen Leckerbissen zu bieten: Es ist möglich, mittels der Datalink-Option, einen Zwei-Spieler-Modus, wo der zweite Spieler mit einem ganz anderem Computer spielt, zu aktivieren. In der Anleitung von diesem Game findet man eine genaue Beschreibung samt Bauplan, um diese Funktion zu nutzen. In diesem Modus werden dann ausschließlich die beiden menschlichen Spieler an der Jagd nach dem Pokal teilnehmen.

LAPS: 0 ET:00:37 LT:00:00.0

»Ich bin der Meinung, daß POWERDROME in keiner Software-Sammlung fehlen darf!«

Fast die gesamte Grafik von „Powerdrome" wird durch ausgefüllte 3D-Vektorgrafik dargestellt. Geschwindigkeitsmäßig überholt es alle bisher dagewesenen Vektorgrafik-Games (auch *Starglider II*). Es gibt natürlich auch hervorragend gezeichnete Grafiken, wie zum Beispiel die Computergegner, die „Pitstops" und natürlich das super Titelbild. Die Steuerung läßt ein richtiges „Pilotenfeeling" aufkommen, besonders wenn es in einen Tunnel mit scharfen Kurven geht. Der Schwierigkeitsgrad von „Powerdrome" ist relativ hoch, so daß man sehr lange motiviert ist. Denn wer will nicht einmal den Pokal der Pokale erringen? Vom Spielkonzept her haben sich die Programmierer um die britische Firma Electronic Arts zwar nicht viel Neues einfallen lassen, aber sie haben ein einfach gutes Autorennkonzept in neuer Machart auf den Markt geschmissen, was bestimmt jeden Computerfreak begeistert. Denn solche Grafiken nutzen endlich einmal die Fähigkeiten der 16-bit-Maschinen. Eine Umsetzung auf die „Achtbitter" wird wohl kaum möglich sein.

Ach ja, ich vergaß bei dieser Begeisterung völlig den Sound. Ist ja eigentlich auch nicht erwähnenswert. Denn „Powerdrome" enthält keine Musik, dafür aber fast perfekte Geräusche. Positives gibt es auch über das Kopierschutzverfahren zu berichten, welches den Usern ermöglicht, sich eine Sicherheitskopie anzufertigen. Es wurde eine Anleitungsabfrage und ein Diskettenabfrage eingebaut. Im Handbuch ist es ausführlich beschrieben, wie man ein „Back-up" anfertigt. In der Anleitung zu „Powerdrome" werden auch alle wichtigen Funktionen des Games erklärt, so ist keine lange „Einarbeitungszeit" erforderlich. Wir von der ASM-Redaktion meinen, daß dieses Game in keiner Software-Sammlung fehlen darf. Also, besorgt's Euch schleunigst!

Torsten Oppermann

Grafik:	11
Sound:	8
Motivation:	10
Spielablauf:	10
Preis/Leistung:	10

Comeback mit Glanz und Gloria

Programm: Pacmania, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, C-64, Amstrad, Spectrum, **Preis:** Amiga/ST ca. 70 Mark; C-64/Amstrad ca. 50 Mark (Disk.), ca. 35 Mark (Kass.); Spectrum ca. 30 Mark, **Hersteller:** Grandslam Entertainment, London, England, **Muster von:** Grandslam.

Wohl kaum eine andere Figur hat so hartnäckig über die Jahre ihren Platz in der Homecomputer-Software behauptet wie Pac-Man, nimmersatter Pillenvielfraß und Held zahlloser Programme. Immer wieder wurde der Stoff neu aufgegriffen, immer wieder mit mehr oder weniger Erfolg verarbeitet. Doch egal, von welcher Qualität die des Spiels zu erklären, würdet Ihr vor Langeweile meinen Bericht überspringen. Und das wäre schade – schade deshalb, weil PACMANIA ein verdammt gutes Spiel ist. Deshalb für diejenigen (falls es sie überhaupt gibt), die noch nie Pac-Man live erlebt haben, die Handlung in Kürze: Pac-Man ist stets hungrig. Er ernährt sich von Pillen, die er auf seiner Reise durch ein Labyrinth findet. Gespenster, Monster, Aliens – nennt sie, wie Ihr wollt – machen ihm das Leben schwer, beziehungsweise kosten ihm bei Berührung ein solches. Verschiedene Items (Früchte, Kraftpillen, gefüllte Biergläser etc. etc.) verleihen Pac-Man jedoch vorübergehend genügend Kraft, um sich der Angreifer zu erwehren. So, nun wißt Ihr eigentlich schon alles, was Ihr wissen müßt, und ich könnte mich eigentlich auch schon wieder von Euch verabschieden. Das heißt, ein paar Kleinigkeiten muß ich schon noch loswerden: Daß nämlich die Grafik zum Beispiel nicht nur Pac-Man-Fans in Entzücken versetzen wird ... Daß der Sound auf der uns zugesandten Vorabversion noch nicht existierte ... Daß Pac-Man, seit er sich dreidimensional durchs Gelände frißt, Gegner auch überspringen kann ... Daß insgesamt vier Level abzuräumen sind ... Daß PACMANIA auch eine Zwei-Player-Option bietet.

Pac-Man – noch nie war er so wertvoll wie heute!

Remakes waren – Pac-Man überstand auch die mißlungensten Neuauflagen unbeschadet und schrieb so ein gutes Stück Software-Geschichte mit. Nun kommt er wieder zurück, hautnah und beinahe zum Anfassen. Denn mit **PACMANIA** legt das englische Softwarehaus **GRANDSLAM ENTERTAINMENT** eine Version vor, die mit ihrer fantastischen 3D-Darstellung die Pac-Man-Story in ein völlig neues Licht rückt. Als Vorlage diente *Namco's* Arcadeautomat, der sich in den Spielhallen einer Beliebtheit erfreute wie kaum ein anderer. Wer von Euch kennt ihn nicht, den guten, alten Pac-Man? Wer hat nicht mindestens **eine** der unzähligen Versionen schon einmal gespielt? Ich befürchte, wenn ich jetzt daranginge, Euch lang und breit den Ablauf

Zum Ende eines jeden Reviews möchte man natürlich immer gern noch etwas Geistreiches schreiben, einfach deshalb, um einen solchen Bericht abzurunden. Mir fällt da im Moment, angesichts der gigantischen Menge von mehr oder weniger idiotischen Actionspielen mit unnütz aufgemotzter Hintergrundstory eigentlich nur ein Spruch aus der Werbung ein, der sich, leicht abgewandelt, folgendermaßen liest: Pac-Man – noch nie war er so wertvoll wie heute! (Okay, okay, ich hör' schon auf! Macht's gut ... und viel Spaß mit PACMANIA!)

Bernd Zimmermann

ASM HIT

Grafik	**11**
Sound	**(in Arbeit)**
Spielablauf	**wie eh und je**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**10**

Amiga-Grafik vom Feinsten ...

... aber auch die Speccie-User dürfen sich freuen!

c16chris

„Game over", Game Over II

Programm: Game Over II, System: C-64, CPC, Spectrum, Atari ST (getestet), Preis: zwischen 29 und 65 DM (ja nach Datenträger und System), Hersteller: Dinamic, Spanien, Muster von: Electronic Arts.

Entsinnt Ihr euch noch an **GAME OVER** von **DINAMIC/IMAGINE**, das vor ca. einem Jahr auf den Markt kam? Wenn ja, dann sicherlich mit guten Erinnerungen. Denn es war wirklich ein spitzen Spiel. Es wurde sogar zum *ASM-HIT* gekrönt, und das soll schon was heißen. Nun habe ich den Nachfolger auf meinem Schreibtisch liegen. Dieser trägt den sehr einfallsreichen Namen **GAME OVER II**. „Hoffentlich kommt es an den Vorgänger ran", dachte ich mir, während ich die Disk in's ST-Laufwerk schiebe. Kurze Zeit später erscheint ein nettes Titelbild, in diesem habe ich die Möglichkeit, zwischen Part eins und zwei auszuwählen. In den zweiten Teil gelangt man aber nur, wenn man das Paßwort besitzt, welches der Spieler nach erfolgreicher Beendigung des ersten Levels erfährt.

Ich drücke also die Taste „1", um in den ersten Teil zu kommen. Gleich darauf befinde ich mich im Hauptmenü dieses Spiels. Es rauscht eine Sprachausgabe aus dem Monitorlautsprecher, die mit krächzender Stimme die Worte „Game Over Two" schreit. Dann fängt eine nervige Musik an zu spielen, die mich sofort dazu veranlaßt, den Lautstärkeregler unseres Monitors runterzudrehen. Durch Druck auf den Feuerknopf gelange ich dann ins eigentliche Game. Es ruckelt (Scrolling kann man das schon nicht mehr nennen) der Bildschirm horizontal und 64er-mäßig (bei der ST-Version), gezeichnete Aliens kommen auf mich zu, um mich zu eliminieren. Ich muß mit meinem Raumschiff durch dieses Desaster fliegen und alles, was sich mir in den Weg stellt, abschießen. Grafische Leckerbissen gibt es überhaupt nicht zu sehen. Ich glaube fast, daß die Programmierer um die spanische Company DINAMIC einen C-16-Emulator für den ST geschrieben haben, um das Scrolling und die Grafik so zu vermiesen! Spielerisch gesehen ist die C-64-Umsetzung zwar genauso langweilig, wie die ST-Fassung, aber da scrollen die wenigstens den ganzen Bildschirm – und zwar richtig schön fließend.

Auf dem ST hingegen ist das gerade mal der halbe Screen. Leute, Leute, da haben wir aber schon Besseres gesehen: *Return to Genesis, Gauntlet II*, um nur ein paar zu nennen!

Aber auch wenn GAME OVER II technisch o.k. wäre, könnte man die Diskette getrost formatieren oder auseinanderreißen und Frisbee mit spielen, denn das Gameplay ist uralt. Um nicht zu sagen absolut langweilig und anödend. Es fällt mir nichts weiteres Negatives zu diesem schlecht gemachten Game mehr ein, so daß wir jetzt zur feierlichen Bewertung schreiten können!

Torsten Oppermann

C64/ST	
Grafik	7/4
Sound	4/3
Motivation	2/1
Spielablauf	2/2
Preis/Leistung	2/2

Zehn Minuten zur Ewigkeit

Programm: Blade Warrior, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Code Masters, Leamington, England, **Muster von:** Code Masters.

Seit den Tagen von *Manic Miner*, jenem Klassiker des Plattformspiel-Genres, gab es immer mal wieder Games, die dieses erfolgreiche Spielkonzept zu kopieren versuchten. Das Rezept ist aber auch denkbar einfach: Man nehme scheußliche Monster, geschickt konstruierte Plattformen und scheußlich gemeine Fallen – und schon ist jeder Spieler glücklich und zufrieden. Wenn dann noch eine hübsche Handlung und ein taschengeldfreundlicher Preis hinzukommt, wie bei **BLADE WARRIOR** von **CODE MASTERS** geschehen, ist der Hit schon fast perfekt!

Doch wir wollen der Reihe nach erzählen: Es begab sich an einem grauen, trostlosen Freitag vormittag... ach nee, Quatsch: Es begab sich natürlich im grauen, trostlosen Mittelalter, als sich die Bewohner eines Dorfes entschlossen, ihrem Peiniger, einem bösartigen Dämonen, endgültig den Garaus zu machen. Sie holten ihn aus seinem Bett und verbrannten ihn kurzerhand. Damit war's aber nicht getan, denn der Dämon terrorisierte die Dorfbewohner von nun an aus der Un-

Fotos (2): Spectrum

terwelt heraus – und seine Rache ist schrecklich, besonders ab Mitternacht...
Wie so oft, so ist es auch dieses Mal wieder kurz vor 12, bevor sich irgendjemand entschließt, irgendetwas gegen irgendwas zu tun. Zehn Minuten vor 12 ist dann alles klar: Der Blade Warrior („Klingenkämpfer") soll die fünf wichtigsten Gegenstände des Dämonen finden, um in dessen Gruft vordringen zu können. Unser Grufti braucht aber – entgegen den heißblütigen Versprechungen des Spiele-Titels – nicht mit seinem Schwert rumzufuchteln, sondern weicht seinen Feinden und diversen Fallen einfach todesmutig aus. So warten in jedem Bild (Scrolling gibt's nicht) neue Überraschungen auf den Spieler, der den Warrior zu steuern wagt. Da müssen schwebende, fahrende oder feststehende Plattformen exakt angesprungen, verschiedene Feinde übersprungen, Treppen benutzt oder Geiern ausgewichen werden; und das alles mit dem richtigen Timing! Als weitere Gemeinheit müssen die Gegenstände in der richtigen Reihenfolge aufgenommen werden, während das Zehn-Minuten-Limit unerbittlich abläuft. Es macht aber auch viel Spaß, sich durch die Screens zu kämpfen, denn CODE MASTERS präsentiert auch bei den Grafiken weißgott nicht die übliche Low-Budget-Kost, sondern abwechslungsreiche, nette Backgrounds, die das Ganze recht passend ausschmücken. So nebenbei sind auch die Sprites noch gut animiert, wenn auch die Spectrum-typischen Farbüberlappungen nicht ganz vermieden werden konnten. Als kleines Extra gibt's noch verschiedene Sprachausgaben, die hervorragend gesampelt wurden und klar und deutlich verständlich sind (besonders das niederschmetternde „Rest in Piece").
Ich nehme mal messerscharf an, daß man ein Produkt wie BLADE WARRIOR vor zwei Jahren noch locker als Full-Price-Game hätte verkaufen können, denn das Spiel ist ideenreich (in jedem Bild ist eine andere Taktik nötig) und technisch sauber produziert worden. Wer schon *Manic Miner, Ghosts 'n' Goblins* u.a. bis zur Verzweiflung gespielt hat, wird an dem BLADE WARRIOR sicher viel Freude haben!

Michael Suck

Grafik	**9**
Sound	**8**
Spielablauf	**9**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**9**

ASM bei MEDIAGENIC: Coin-Op-Power für zuhause

ASM machte einen Hausbesuch. Die Visite fand bei MEDIAGENIC statt. Die Firma aus Reading in England zeigte uns interessante Software der „Unterfirmen" ACTIVISION und ELECTRIC DREAMS. Amanda Barry, die Firmensprecherin, demonstrierte uns, welche Coin-Op-Versionen unsere Screens in bälde bestürmen werden. Im folgenden leset Ihr einen Bericht über SDI (Activision) und ein paar Anmerkungen zu INCREDIBLE SHRINKING SPHERE und R-TYPE (beide von ELECTRIC DREAMS).

M. Kleimann (ASM) und Mandy (Activison)

INCREDIBLE SHRINKING SPHERE heißt ein Produkt, für das **ELECTRIC DREAMS** verantwortlich zeichnet. Es ist ein nettes, aber sehr kniffliges Spiel, das eine hüpfende und rollende Sci-Fi-Kugel zum Spielmittelpunkt hat. Auf insgesamt acht Leveln mit je vier verschiedenen Ebenen muß man das unförmige Ding mit viel Geschick und List durch ein Labyrinth-System steuern, das so mancherlei Überraschungen für den Spieler bereithält: So muß man sich sofort auf die Socken machen, um sich seine Muni abzuholen. Dazu fährt man auf ein mit einem Kreuz gekennzeichnetes Feld – und schon kann man sich gegen die spärlich eingesetzten Feinde wehren. Das Fieseste sind jedoch die kleinen Krater, die sich urplötzlich auftun, wenn man zulange an einem Ort verweilt oder mit der Steuerung noch Probleme hat. Gelangt man in eine Sackgasse, so sollte man noch nicht zu früh aufgeben: Es gibt einige Geheimtüren (an besonderer Rasterung erkennbar), die sich bei Berührung automatisch öffnen. Weitere Features: Auf manchen Feldern kann man sich verkleinern (hilft, um durch ein Loch zu passen, das uns in die nächste Ebene bringt). Ein wirklich guter Begleitsound und „Special Effects" sowie viele kleine Details in Form von Feldern, die unsere Kugel wieder fetter werden lassen, sprechen einfach für ISS. Die ST-Version konnten wir bereits bestaunen. Wie Amanda verlauten ließ, wird es noch vor Weihnachten Fassungen für C-64, Spectrum und voraussichtlich auch für den Amiga geben.

Besonders beeindruckt hatte mich die Umsetzung des Spielhallen-Klassikers und Zieh-Vaters für 'ne Reihe von thematisch ähnlich angelegter Software: **R-TYPE (ELECTRIC DREAMS)**! Was soll man eigentlich noch zu R-TYPE sagen. Wer einmal vor dem IREM-Gerät in der Halle gestanden hat, weiß, was nun auf uns zukommen wird, falls ELECTRIC DREAMS gute Arbeit geleistet hat. Und: Ich versichere Euch, es ist gute Arbeit. Das, was ich auf dem ST demomäßig, aber bereits spielbar gesehen habe, ließ mich so manch anderes, ähnliches Programm vergessen (wenn schon ein Vergleich erlaubt sei, dann würde ich *Menace* als ebenso fantastisch gelungen bezeichnen). Doch: R-TYPE besitzt eine hübsche Grafik, ein sauberes Scrolling, viele Möglichkeiten der Zusatzbewaffnung, einen Guten Sound und eine hohe Spielschwierigkeit. Was will man eigentlich mehr? Genau das Programm, auf das schon viele Action-Freunde gewartet haben. Bald werden wir es in der ASM ausführlich unter die Lupe nehmen.

MANFRED KLEIMANN

„Oft kopiert – nie erreicht": R-Type für ST

Ein äußerst brisantes Thema

Programm: SDI, **System:** Atari ST (angeschaut), C-64, Spectrum, Amstrad, **Preis:** variiert je nach System und Datenträger (zwischen 32 und 55 Mark), **Hersteller:** Activision, Reading, England, **Muster von:** Mediagenic, England.

Drei geliebte, wie verfluchte Buchstaben: SDI

Der Spieler hat die Aufgabe, feindliche Raketen vor dem Einschlag auf dem Boden einer zweiten Supermacht zu hindern. Dies geschieht mit Hilfe eines „Satelliten", der von einem Space-Shuttle-ähnlichem Gefährt„ zu Beginn jeder "offensiven Action„ in Position gebracht wird. Wir müssen nun versuchen, unter Zuhilfenahme eines Fadenkreuzes alles Bedrohliche anzupeilen und abzuschießen. Insgesamt 12 Level gilt es zu bewältigen, um den nuklearen Krieg zu stoppen, der laut Anleitung vom Start des Games an entbrannt ist. Die verschiedenen Objekte, die fein gezeichnet sind, "wehren„ sich natürlich auch, sie stemmen sich gegen ihre Vernichtung. So muß der Spieler geschickt taktieren, steuern und gezielt schießen. Das Scrolling ist vertikal wie horizontal nicht übel, die Animation der verschiedenen Sprites optimal, der Spielablauf etwas langatmig, die Spielgeschwindigkeit sehr hoch und die Story wohl etwas brisant (um es mal vorsichtig auszudrücken).

Das, was ACTIVISION als „exiting feature" betrachtet, würde ich eher als Nachteil empfinden: die Steuerung. Man muß nämlich mit Stick die Position des Satelliten bestimmen und mit der Maus Fadenkreuz setzen und schießen. Während des Games erhält man die Möglichkeit, durch Aufsammeln von Bonusgegenständen seinen "Status„ in verschiedenster Form zu verbessern bzw. zu verändern...

Insgesamt gesehen hat mich SDI spielerisch überzeugen können, da keine gravierenden technischen Mängel aufzuspüren waren. Besonders der Titel-Sound hatte es mir angetan (hardrockig und gut). Über die Background-Story kann man diskutieren. Aber: Was bleibt ACTIVISION bei der Umsetzung halt anderes übrig, als die SEGA-Story zu übernehmen?

(M.K.)

Grafik	8
Sound	11
Spielablauf	7
Motivation	7
Preis/Leistung	7

FEED back

Briefe an die Redaktion

„Ursachen beseitigen"

Wir wollen uns heute mal zum Thema Raubkopien und deren Verhinderung auslassen. Wir finden, daß die Spiele einfach zu teuer sind und über das Taschengeld eines Jugendlichen hinausgehen. Wenn ein Spiel durchschnittlich 20-40 Mark kosten würde (z.B. Sidewinder, welches wir uns gleich gekauft haben), könnte sich jeder Originale leisten und wäre nicht auf Raubkopien angewiesen. Wir sehen beispielsweise auch nicht ein, warum auf dem Amiga die Spiele teurer sind als auf anderen Systemen. Warum gibt es kein Low Budget wie beim C-64?
Zum Zweiten finden wir, daß sich die Fahnder nach Raubkopien zuerst um die großen Fische, sprich Cracker, kümmern sollten und nicht um den „Endabnehmer", der doch auch nur zu seinem Spielspaß kommen möchte. Außerdem meinen wir, daß ein anständiger Kopierschutz entwickelt werden sollte, der dann an alle Firmen weitergegeben wird; warum setzen sich nicht mal ein paar Firmen zusammen? Vielleicht gibt es ja einige Rechtsanwälte (Greets to Mr. Gravenreuth) die kapieren, daß man nicht die Auswirkungen des „Crackertums" beseitigen muß, sondern die Ursachen.

Zwei entrüstete Leser

(Anm. d. Red. Die Ursachen zu beseitigen, ist immer wünschenswert und anzustreben. Wo aber die Ursachen liegen, darüber gibt es in der Branche (je nach Standort) wohl geteilte Meinungen.)

„Schlauchlos"

Einleitend möchte ich Euch erstmal zu Eurer neuesten Ausgabe (Anm. d. Red.: Gemeint ist Ausgabe 10/88) gratulieren, denn Ihr habt es neben vielen interessanten Beiträgen endlich mal wieder geschafft, ein gescheites Cover auf den Tisch zu bringen. Obwohl ich einen aktuellen Beitrag über „Zak McKracken" vermißt habe, ist diese Ausgabe mal wieder rund herum gelungen. Doch nun zum Hauptgrund meines Schreibens: Und zwar betrifft das den Secret Service, oder vielmehr gewisse Leute, die zu dieser Rubrik einen Beitrag leisten wollen.
Hierzu eine kleine Vorgeschichte: Als ich nach Erscheinen der ASM 7/88 den Secret Service aufschlug, las ich zu meiner Freude, daß man die Kettensäge in Maniac Mansion mittels eines dubiosen Schlauches und Benzin aus dem Auto anwerfen könne. Wo dieser Schlauch war, wie man ihn finden könnte, das zu erklären fiel dem Autor wohl zu schwer!! Fortan begann ein emsiges Suchen nach dem Schlauch des Anstoßes, doch blieb der Schlauch und somit das Geheimnis der Bibliothekstreppe auch nach dem 2453. Spielen ungelöst. Also wartete ich 2 ätzend lange Monate bis zum Erscheinen der ASM 9/88, um hier eine genaue Beschreibung des Schlauchstandorts zu finden, aber Pustekuchen. Stattdessen fand ich im Secret Service nur den Aufruf zu einer „Schlauchsuchaktion". Weitere qualvolle Monate vergingen, bis ich die aktuelle ASM (10/88) in den Händen hielt. Wie ein Wahnsinniger blätterte ich den Secret Service auf, um endlich eine Antwort auf die dominierende Frage nach dem Schlauch zu finden, und da schreibt doch Sascha Schlotter (?) aus Mannheim, daß man das „medical cabinet" und damit das Versteck des Schlauches mit dem „heißen Schlüssel" öffnet. Ach wie nett!! Was für'n Schlüssel? Wie wird der heiß? Wo ist dieses Sch...ding? Es darf doch wohl nicht wahr sein, daß keiner der Schlaucheinsender in der Lage war, den genauen Standort, das Finden und Anwenden des Schlauches zu beschreiben!!! Bitte, bitte, liebe Leute, wenn Ihr schon so wichtige Beiträge für den Secret Service macht, dann gebt doch demnächst alles etwas genauer an!! Ich wäre froh, wenn Ihr den Brief veröffentlichen könntet, da viele bestimmt ähnlich denken...

Daniel Remsperger, Flörsheim

(Anm. d. Red. Wir kommen langsam zu der Überzeugung, daß sowohl Schlüssel als auch Schlauch eigentlich nichts mit dem Benzin zu tun haben. Dieser Verdacht erhärtet sich durch die Angabe eines Lesers, der in Zak McKracken das Benzin für die Motorsäge (bezeichnenderweise „aus einem anderen Spiel") gefunden haben will. Im übrigen hast Du recht: Je detaillierter ein Tip, um so besser. Das vermeidet Folgefragen und lange „Suchaktionen" auch bei uns.)

„Interview"

Ich möchte mich in meinem Schreiben auf das von Ihnen in Ausgabe Nr. 10 veröffentlichte Interview beziehen. Den Äußerungen des „Raubkopierer-Jägers" von Ariolasoft (welch ein harter Mann) stimme ich in allen Punkten vollends zu. Auch ich gehe nur mit Panzerfaust und MG bewaffnet zu Post (von meinen Leibwächtern gar nicht zu sprechen), und wenn ich keine neuen Programme für meinen Comtari 540 bekommen habe, dann überfalle ich aus Wut erst einmal wieder eine Tankstelle. Aber vorher besuche ich noch meine 42 Jünger, die die Antwort auf meine Frage nach dem Leben, dem Universum, und dem ganzen Rest darin sehen, für mich Raubkopien zu verteilen.
Ich frage mich, wie ein Computer-Magazin, das eigentlich zu den Usern halten müßte, (haben Sie sich einmal überlegt, wer Ihre Käufer sind?) solche Äußerungen, wie die von Herrn von Gravenreuth, abdrucken kann? Auch in Bezug auf die Leserbriefe kam mir Ihre Einstellung sehr seltsam vor. Warum haben Sie mehr Mitleid mit dem „armen" Erpresser, der nun nicht mehr schlafen kann, als mit denen, die er eiskalt um ihr Geld betrogen hat...

Joe Mc Punk

(Anm. d. Red. Wir können uns nur schwer erklären, wieso Sie denken, daß wir mehr Mitleid mit dem „armen" Erpresser haben als mit den Geschädigten. Ganz im Gegenteil! Allerdings veröffentlichen wir solche Dinge zur Information unserer Leser. Schließlich sollt Ihr über bestimmte Dinge informiert werden. Es ist also auch logisch, wenn wir die Äußerungen von Herrn von Gravenreuth abdrucken. Das ist Information für Euch! (zumindest war es so gedacht). Wir sagen aber nochmal gerne für alle: Äußerungen von anderen Personen (z.B. interviewten) decken sich nicht automatisch mit der Meinung der ASM-Redaktion. Wir verstehen die ASM durchaus als „Forum", wo grundsätzlich jeder die Chance hat, seinen Standpunkt darzulegen. Um diese Chance realistischer zu machen, haben wir ja auch so viele Leserbriefseiten eingerichtet.)

REAKTIONEN

Liebe Leser,

wie immer ist unser und Euer Feedback vollgestopft mit (man möge uns verzeihen) auch einigen längeren Briefen. Besonders die Erpressungen machen Euch und uns zu schaffen. Aber auch manch anderes Thema brannte Euch auf den Nägeln und ein bißchen was Witziges hattet Ihr auch auf Lager – Na, dann kann's ja losgehen!

Unsere Adresse:

TRONIC-VERLAG
ASM-Redaktion
Kennwort „FEEDBACK"
Postfach 870
3400 Eschwege

„Better dead than ASM"

Da Sie wohl nicht den Mut aufbringen werden, unseren neuen Tophit „Better dead than ASM" zu testen, und wenn, dann dies sowieso nicht objektiv tun würden, hoffe ich doch wenigstens, daß sie genug Fairness besitzen, diesen Test abzudrucken:
Programm: Better Dead than ASM
System: Alle
Preis: Ca. 60 DM
Hersteller: WWOACTG
Muster von: Siehe oben!
Inhalt: Du, ein schwerbewaffneter Spießbürger, bist endlich aufgebrochen, um die grauenhaften Umtriebe im Folterkeller der ASM zu beenden. Bevor Du diesen betrittst, mußt Du noch schnell eine Sicherheitsabfrage beantworten, deren Lösung im Handbuch steht. Welcher ASM-Redakteur ist sadistisch, gewissenlos, gemein, hinterhältig usw.? (Die Lösung heißt: Alle. Aber nicht den Schwarzkopierern weitersagen!) So, nun kann man den Folterkeller betreten. Bewaffnet ist man mit einer Fliegenklatsche, einem Insektenspray und einer „Weihwasserpistole". Jetzt sehen wir in noch nie dagewesener Supergrafik den Folterkeller. Und gleich kommt auch schon der erste Redakteur mit diesem schlabbernden, gurgelnden, superdigitalisierten Geräusch auf uns zu, das nun einmal ASM-Redakteure von sich geben, wenn sie durch die Gegend watscheln. Nachdem wir ihn mit der Fliegenklatsche erledigt haben, können wir auch schon das erste gepeinigte Spiel von dem Schandpfahl befreien. Auf diese Weise geht das dann immer weiter. Die Redakteure erledigt man am besten mit der Fliegenklatsche und dem Insektenspray, wogegen bei den Redakteurinnen nur ein Schuß aus der Weihwasserpistole hilft. Zwischendurch darf man nicht vergessen, die Raumschiffteile aufzusammeln. Hat man endlich alle Kreaturen besiegt, dann kommt man zum Obermotz, einem gewissen Chefredakteur, der gerade ein hemmungslos weinendes Game mit „Flop des Monats" beschimpft. Aber hat man alle Raumschiffteile gesammelt, so sieht man in einer herrlichen Abschlußgrafik wie er in die Rakete gesteckt und zum Mond geschossen wird. Dieses herrliche Schlußbild, wie er dumm zum Fenster herausguckt, sich auf die Fingernägel beißt und denkt: „Irgendwann mußte es ja mal so kommen", darf man einfach nicht verpassen! Get them!

Gunnar Görke, 4630 Bochum

(Anm. d. Red.: Hihihihihihihi...haha!)

herzlichen Glueckwunsch zur Abschaffung der Schachecke. Damit sollten Sie sich aber nicht zufrieden geben.
Nicht nur zum Schachspielen, sondern auch zum Loesen der meisten Adventures muss man den Denkapparat einschalten.
Also weg mit der Adventure - Ecke.
Der naechste Schritt waere dann der voellige Verzicht auf Textbeitraege. Zur Beurteilung der infantilen Ballerspiele genuegen auch Bildsymbole. (Daumen auf- oder abwaerts)
Unerlaesslich waeren dann auf jeder Seite aufgedruckte Pfeile fuer oben und unten, damit Ihre Leser die dann noch verbliebenen Bilder richtig justieren koennen.

Nur weiter so !

[Unterschrift]

JETZT REICHT'S ABER !!!

ICH LESE SCHON LANGE EURE ZEITSCHRIFT UND MUSS SAGEN,SIE IST WIRKLICH GUT.NUR WUENSCHE ICH MIR FUER DIE ZUKUNFT,DASS IHR MEHR FUER APPLE BRINGT.ICH SEHE NICHT EIN,WARUM APPLE IMMER ALS "DAS LETZTE" ANGESEHEN WIRD.DAS DIESER COMPUTER (II+,//e) NOCH LANGE NICHT TOT IST, SAGT MIR DIE VIELE SOFTWARE,DIE FUER DIESE "SCHROTTHAUFEN" (ES SOLL TATSAECHLICH MENSCHEN GEBEN,DIE DIE APPLE ALS SOLCHE BEZEICHNEN) IMMER NOCH PRODUZIERT WIRD.AN DEN BESITZERN KANN ES AUCH NICHT LIEGEN,DENN ICH KENNE EINE MENGE APPLE-BESITZER.WER UEBER DIE GRAFIK DES APPLE LAESTERT,DEM SEI GESAGT:DER APPLE II WAR DER ERSTE (!) COMPUTER,MIT DEM MAN SELBST GRAFIK ERZEUGEN KONNTE.AUCH DIE GRAFIK DES APPLE //e, DER 1983 ERSCHIEN,LAESST NICHTS ZU WUENSCHEN UEBRIG (560X192).WER MIR DAS NICHT GLAUBT,DER SOLL MAL HERKOMMEN UND SICH 'AIRHEART' IN FARBE ANGUCKEN.SAHNE ! NICHT UMSONST GIBT ES KING$QUEST I-III,POLICE QUEST, LEISURE SUIT LARRY U.S.W. FUER DEN //e,IIc.DER IIGS BRAUCHT SICH NICHT VOR DER "WUNDERMASCHINE" AMIGA ZU VERSTECKEN.ER BESITZT DIESELBE AUFLOESUNG UND FARBEN WIE DER AMIGA (ATARI ST).NUR DASS ER NOCH EINEN 32 KANAL SOUNDCHIP BESITZT (HALLO ATARI).
MEIN HAUPTGRUND ZU SCHREIBEN WAR ABER,DASS IHR BITTE NOCH EINE KLEINE KORREKTUR ANBRINGT:INTRIGUE GIBT ES SCHON SEIT 1986 FUER DEN APPLE (TITELBILD LIEGT BEI - INVERSE AUSGEDRUCKT).ICH KOENNTE NOCH EIN PAAR KLEINE RICHTIGSTELLUNGEN ANBRINGEN,ABER DAS REICHT.

T)HE D)ATA K)ILLER

Intrigue!

a mystery in black & white
© 1986 Kinemation

„Die Szene"

Ich finde, es wird ziemlich oft bei Euch über die Szene geredet, und so möchte ich mich als Mitbetroffener auch mal zu Wort melden. Zu allererst möchte ich feststellen, daß der List-, Copy- und $-Schutz 1. zu teuer (aufwendig ist), daß es 2. kein Problem ist, Originale fachgerecht zu cracken, und daß 3. der Stuff um 99% zu teuer ist. Es stimmt weiterhin, daß die Szene ausfranst. Möchtegern-Cracker (Hito SSS und HHC) behaupten immer wieder, sie hätten gecrackt, ohne einen Anschein von Plan zu haben (For-Next ???). Weiterhin klauen viele Looser-Groups die Cracks von seriösen Hack/Crackern (von hier aus: Brecht Kontakte zu Loosern ab, rush). Die Szene zu säubern, ist schwerer als es aussieht. Das Übergewicht der Looser steigt, da viele High-Society-Cracks geschnappt werden (von GCS über Level 99 bis hin zu Mr. Q). Daß Cracker weniger fantasievoll sind, stimmt nicht, es ist kein Anreiz da. Um als letztes auf den Ärger der Software-Häuser zurückzukommen, so muß ich sagen, daß ein Cracker crackt, um sich zu beweisen, nicht um Games weiterzusenden (so ist es bei mir). so long,

Donald of the Heavy-Soft-Crackers

„Brief, der fünfte"

Zuerst einmal das Übliche: Ein dickes Lob an Manfred Kleimann & Co. Aber dazu später mehr. Ich habe eine Frage: Habe ich als Nicht-Abonnent überhaupt eine Chance, daß mein Leserbrief in der ASM abgedruckt wird? Dies ist nämlich mittlerweile mein vierter (oder fünfter?) Brief. Und ich kann auch Leute verstehen, die schon beim dritten Mal nöhlen. Aber jetzt zu meiner Gesamtkritik Eurer Zeitschrift: 1. Titelbild: Als ich mir heute, am 21.10.88 die ASM kaufte, fragte mich die Verkäuferin: „Nehmt Ihr in Biologie gerade Dinosaurier durch?" Das sagt wohl schon alles. 2. Softothek: tolle Idee, gut. 3. Donald Bug: Nicht das Gelbe vom Ei, aber ganz hübsch. Geht so. 4. Inhaltsverzeichnis: Naja, könnte man gliedern (z.B. Action-Games, Adventures, etc.). 5. Spiele-Tests: Das Kernstück Eurer Arbeit ist insgesamt voll zufriedenstellend. Wie schon bei Punkt 4, müßte man gliedern. Der ASM-Hitstern wird immer noch zu oft vergeben. Flop des Monats kann ruhig wegfallen. Das Vokabular des Testers Klaus Vill ist abschreckend. Aber auch andere Worte, wie „whow!", oder „Muskelmann macht Matsch aus Menschen" sind wohl unter jedem Niveau. 6. Feedback: Sehr gut. Aber ich würde mich freuen, wenn Ihr auch einmal Stellung zu jenen Briefen nehmen würdet, die Ihr als Original abdruckt. (Z.B. scheint ein gewisser Leser namens „Zwei treue Leser" nicht zu kapieren, daß auch Ihr mal Ferien haben wollt (Hinterwald, die Dritte). 7. Oldie: Schön, so holt man auch mal wieder ein verstaubtes Game aus der Ecke. 8. Schachecke: War gut. 9. Ewigen-Liste: Einfach zu subjektiv. 10. Kopfnuß: Es wird zuviel Kenntnis von einem Game vorausgesetzt. 11. Messeberichte: super, weiter so. 12. Im Blickpunkt: Bringt viel mehr davon! 13. Microwelle: Gut, aber es wäre schön, wenn es auch eine konkrete Möglichkeit gäbe, das jeweils getestete Programm zu beziehen. 14. Spielhalle: Naja, habt Ihr so viele Leser, die 18 und älter sind und dazu noch Ihr Geld massenweise auf diese Art ausgeben? 15. Sport-Kaleidoskop: Sehr schön, aber bitte keine 2-Seiten-Tests mehr (eine tut's auch). 16. Poster: Gut bis sehr gut gezeichnet, aber ins Zimmer hängt sie sich wohl kaum einer (s. Punkt 1). 17. Sega-Nintendo Ecke: Für mich uninterressant. 18. Konvertierungen: Zu unausgewogen (obwohl ich als Amiga-User recht gut informiert werde). 19. Secret Sevice: Einfach super! 20. Hotline: gut.
Anwender werden zu selten und zu wenig berücksichtigt. Soll „ASM" etwa Aktueller Spiele Markt heißen? So, das wär's.....!

Kai Berger aus SG

(Anm. d. Red.: Natürlich werden auch Briefe von Nichtabonnenten hier abgedruckt. Wir gucken nämlich nicht extra nach, ob der Leserbriefschreiber X oder Y nun einer ist, oder nicht. Deine Brief stellen wir mal wieder zur berühmten Diskussion.)

„Nachbestellung“

Eure Zeitschrift „ASM“ gefällt mir gut. Nun hörte ich von einer ASM-Spezial mit Pokes, Tips u. Trends usw., auch eine Last Ninja Karte soll dabei sein. Möglicherweise ist sie schon 1987 erschienen. Schreibt mir bitte, wo oder von wem ich das Spezial bekommen kann.

R. Winter, Mannheim

(Anm. d. Red.: Es müßte sich dabei um die Special Nr. 1 handeln. Irgendwo in diesem Heft ist eine Anzeige mit unseren älteren Ausgaben. Da steht genau, wo und wie Du was nachbestellen kannst. O.K.?)

Auch auf die Gefahr hin, daß es wieder Proteste hagelt, haben wir diesen Mammut-Leserbrief mal abgedruckt. Wir hielten ihn für so interessant, daß wir ihn ungekürzt gelassen haben.

„Unheilige Allianz“

Liebe Leser, liebe Redaktion, lieber „Raubkopierjäger“ und vor allem liebe Softwarefirmen,
ich gehöre nicht zu den ständigen Leserbriefschreibern, finde es aber gut, durch Leserbriefe einen, wenn auch begrenzten Einfluß auf unsere Presseorgane ausüben zu können. Zu diesem Leserbrief veranlaßt mich die Tatsache, daß es einen Unterschied zwischen der konkreten Wahrheit (der Gerechtigkeit) und dem Recht gibt, das von unseren Gerichten gesprochen wird. Die Rechtslage in unserem Land hat ja der „Raubkopiererjäger“ klar mit der Bemerkung, daß die Interessen der Firmen höher bewertet werden als das Privatinteresse, klar gekennzeichnet. (Anm. d. Red.: ASM 10/88 S. 27)
Die Softwarefirmen stehen somit in der unheiligen Allianz von Atom-Mafia und Rüstungskonzernen, die ihre menschenfeindliche Politik mit den Mitteln ihrer Gesetze durchdrücken wollen. Jeder, der gegen diese Ungerechtigkeit antritt, muß damit rechnen, daß er kriminalisiert wird, da Recht im Interesse der Firmen und nicht im Interesse des kleinen Mannes gesprochen und auch vor Kindern und Jugendlichen kein Halt gemacht wird. Eine Zeitung hat es natürlich schwer, da sie das geltende Recht beachten muß und somit nicht immer die Interessen des Großteils ihrer Leserschaft zu Papier bringen kann, da ihr eventuell der Vorwurf der „Aufforderung zur Strafftat“ oder ähnliches gemacht werden kann. Auch wird neuerdings von den Firmen vermehrt versucht, über Anzeigenboykott (siehe z.B. Bayerkonzern und WDR) ihre Interessen in den Medien durchzudrücken. In diesem Sinne verstehe ich auch die mehr als dürftige Reaktion der ASM auf die Äußerung des „Raubkopiererjägers“. Nach der langen Einleitung nun etwas zu meiner Person. Seit 1981 bin ich mit der Computerszene vertraut, erst mit einem VC 20, dann mit dem C-64 und seit ca. 2,5 Jahren mit einem Atari ST. Der große Verkaufserfolg des C-64, den ich damals hautnah miterleben durfte, beruht meiner Ansicht nach auf der Tatsache, daß eine Unmenge an Software (mehrheitlich Raubkopien, Softwareläden gab es sehr wenige, und auch heute ist man noch zu sehr auf den Versandhandel angewiesen) für den C-64 zu bekommen war. Auch ich kaufte mir den C-64, weil mir ein Bekannter anbot an seinen 100 Disketten Software teilzuhaben. Sonst hätte ich lange noch nicht den Rechner gewechselt. Danach muß es dann meinen anderen Bekannten ähnlich gegangen sein. Nach und nach stieg man auf den C-64 um oder er wurde zum Einstiegsgerät.
Später lernte ich dann auch Leute aus der alten Atariszene kennen und mußte feststellen, daß dort derselbe Mechanismus abgelaufen war. Wer jemanden kannte, der einen Atari besaß und somit natürlich auch Software, kaufte sich einen Atari-Computer, denn ohne Software nützt einem der beste Computer nichts.

Der logische Schluß ist also, daß durch vorhandene Raubkopien die Massenverbreitung der Heimcomputer erst den richtigen Schwung bekam und nun durch immer mehr verkaufte Geräte auch immer mehr Softwarefirmen entstanden, die dann auch immer mehr Software verkaufen konnten. Auf einem neuen Absatzmarkt kann man auch immer eine Menge Geld verdienen und Hard- sowie Softwareanbieter versuchten mit stark überhöhten Preisen ersteinmal abzuchecken, wieviel Geld aus diesem Markt herauszuholen war. Damit begann das Dilemma der Softwarefirmen.

Jeder Normalverdiener (und den hohen Anteil an Arbeitslosen und Sozialhilfeempfängern oder die vielen Schüler, AZUBI's dürfen wir hierbei nicht vergessen) kann sich neben Zeitschriften höchstens ein Original im Monat zulegen (wenn nicht weniger). Mehr ist aus finanziellen Gründen einfach nicht drin. Wird selbst das (und dies war am Beginn des Booms besonders deutlich) durch zu hohe Preise erschwert, kauft man eben dort, wo es billiger ist. Natürlich bei den Softwaredealern die Raubkopien. Das Erstehen und Tauschen von Raubkopien ist dadurch zur Gewohnheit geworden. Man wuchs damit in die Szene hinein, und es wurde zum Normalverhalten. Überhöhte Preise trieben die Freaks zu den Dealern und eine unsichere Rechtslage, genau wie schon früher bei der Einführung der Musikkassetten, war die Ursache, daß immer mehr Computerfreaks im Dunkeln arbeiteten. Durch von Softwarefirmen bezahlte Kinderspitzel (100 DM für eine Liste von einem Raubkopierer) und das Auslegen der Gesetze im Interesse der Firmen wurden immer mehr Freaks kriminalisiert oder unter Druck gesetzt. Bis heute hat man es versäumt, so etwas wie die GEMA im Softwarebereich zu schaffen. Glaubt man durch Kriminalisierung und Druck mehr Profit machen zu können? Das Gros der User scheint sich zumindest in der BRD davon nicht beeinflussen zu lassen und schiebt dieser maßlosen Geldgier einen Riegel vor, indem es sich sozusagen selbst versorgt. Daß sich auch andere an diesem Kuchen bereichern wollen, also die „echten“ Kriminellen, zeigen die falschen Abmahnschreiben oder professionellen Raubkopierer, die anscheinend ihren Lebensunterhalt damit verdienen. Dies kann man jedoch nicht den Usern unterschieben, die rein nach marktwirtschaftlichen Gesetzen dort kaufen, wo es am billigsten ist, sondern ist auch ein Nebeneffekt der Preispolitik der Softwarefirmen. Man löst das Problem jedoch nicht, indem man eine maßlose Jagd auf alles, was so tauscht und mauschelt anstellt und sogar vor Jugendlichen nicht zurückschreckt. Da ich meine Familie zu den Durschnittsverdienern zähle, und wir mehr recht als schlecht über die Runden kommen, möchte ich den Softwarefirmen einmal darlegen, nach welchen Preiskategorien wir unsere Software kaufen.

Actionspiele dürfen nicht mehr als 20-50 DM kosten, wobei sich die 20 DM auf Low-Budget-Spiele beziehen. Adventures oder Rollenspiele werden nicht über 75 DM gekauft, oder wie Dungeon Master, als gebrauchte Originalsoft (war einfach mit 99 DM zu teuer). Gute Anwendersoft darf ruhig bis 200 DM kosten, wobei 199 DM für die Leistung von 1ST-Word einfach zu viel sind und Signum z.B. total überteuert ist. Für Utilities wie eine Ramdisk würde ich auch niemals 60 DM ausgeben, da wären doch wohl 10 DM reichlich, oder?
Für mich hat das Vorhandensein der Raubkopiererszene weiterhin den Vorteil, daß ich mir die Software vorher ansehen kann und danach entscheiden kann, ob ein Programm sein Geld wert ist oder nicht. Viele Programme würde ich mir bei einem günstigeren Preis auch als Originale zulegen. Doch leider sind 75% der Programme, die ich zu sehen bekomme noch nicht einmal 10 DM wert. Vielleicht erklärt dies, warum man in Softwareläden die Programme nicht oder nur unter Zeitdruck vorgeführt bekommt. Einige sind auch gar nicht vorrätig und werden wegen des hohen Preises auch nur bei Verkaufsabsicht bestellt, da der Händler damit rechnet, auf den teuren Originalen sitzenzubleiben, und darum bekommt man sie erst nach dem Kauf zu Gesicht. Weiterhin gehöre ich zu den „Dummen“, die ab und an etwas für Public Domain Software zahlen (Gruß an Thomas Tempelmann und seinen Tempelmon). Unter dem oben geschilderten Klima hat es natürlich der Public-Domain-Gedanke schwer, sich durchzusetzen, aber anders ist das Problem wohl nicht mehr lösbar.

Ich bin der Auffassung, daß bei weiter gesenkten Preisen und der Einführung einer GEMA oder etwas ähnlichem nicht weniger, sondern mehr Originale verkauft würden. Einen potentiellen Käufer für diverse Originale hätte man schon. Man kauft sich ja auch ab und an eine Schallplatte und fragt nicht im Bekanntenkreis herum, ob sie einer hat und man sie sich auf Kassette kopieren kann. Man braucht manchmal eben das Cover, die Texte, oder möchte halt nur eine gute Schallplatte in seiner Sammlung haben. Also Softwarefirmen, auch wenn dieser Apell nicht fruchtet, macht gute und preiswerte Programme, und die User werden es lohnen. Schaut euch die Hitliste aus Großbritannien an. Dort sind von 10 Titeln 8 aus dem Low-Budget-Bereich. Dort wird auch viel weniger kopiert....

Dazu noch eine Geschichte: Ein Bekannter, dem wiederum ein Bekannter erzählte, daß er sich auf eine Anzeige in der ASM 8+9/88 meldete, mit dem Text: „We have what you are dreaming for! The latest stuff (but also older ones) contact: Till Ronge, Lionfeuchtwangerstr. 4, 6500 Mainz 42, Contact us soon! See you later...“. Dann folgte ein telefonischer Austausch der Diskettenanzahl und der Adresse, ein Besuch dieses Till Ronge bei ihm, der hat sich alles angesehen und dann seine Dienstmarke der Polizei gezückt und die Disketten kassiert. Sollte dieses Gerücht der Wahrheit entsprechen, dann kann ich vollends verstehen, daß dieser -Bekannte von dem Bekannten- seinen Amiga danach verkaufte und sich von der Computerszene zurückgezogen hat. Nach den Aktionen eines Walter Mauss und den Schmiergeldaffären ist das ja wohl ein weiterer Skandal. Die Polizei hat das, von dem wir alle träumen, auch den alten Stoff und bietet ihn an. Na dann, prost Mahlzeit.

Weiterhin widerspricht es der Logik, mit gekaufter Originalsoftware nicht machen zu können, was man will. Wer will mir verbieten, meine Originale in den Kamin zu werfen? Und wer will mir verbieten, Originale, die durch ihren Kopierschutz kaum noch sinnvoll nutzbar sind, zu cracken? Dazu ein Beispiel. Ich habe mir vor 2 Jahren das Original des Debuggers FLOYD besorgt. Die Diskette, auf dem sich der Debugger befand, war nur mit der nötigsten Anzahl Tracks formatiert und hatte einen Kopierschutz. Ich konnte nun auf der Originaldiskette das zu debuggende Programm nicht unterbringen und den Debugger auf die Diskette mit dem zu debuggenden Programm zu bringen war auch nicht möglich, da es ja einen Kopierschutz hatte. Trotz des Originals war ich nun darauf angewiesen, mir eine Raubkopie des Programms zu besorgen, um sinnvoll damit arbeiten zu können, und welch ein Wunder, die Ladezeiten des Debuggers waren mindestens um ein Drittel kürzer als vom Original.

Jetzt noch etwas zu dem Leserbrief von K. Mann in der ASM 10/88.

Lieber Karl, ich teile Deine, in dem Leserbrief zwischen den Zeilen geäußerte Zurschaustellung der scheinheiligen Doppelmoral von Gewalt in Computerspielen und in der Politik, finde jedoch, daß Dein Leserbrief keine Aussage gegen die Indizierung ist, falls er das überhaupt sein sollte. Er stellt meiner Meinung nach eher das Gegenteil dar und plädiert für die Indizierung von gewaltverherrlichenden Spielen, oder kann man etwa eine Ungerechtigkeit/Ekelhaftigkeit mit anderen begründen?

Name der Redaktion bekannt

(Anm. d. Red.: Zu diesem Brief gäbe es sehr viel zu sagen. Wir enthalten uns aber zunächst eines Kommentars (der Brief war schon lang genug) und warten mal Eure Reaktionen ab.)

„Noch mehr Erpressungen"

Mit manchmal ungläubigem Staunen las ich gelegentlich im „Feedback", daß es Leute gibt, die Erpresserbriefe an andere Computerfreunde schicken, um auf die hinterfotzige Art an Kohle zu kommen. Jetzt ist es mir selbst passiert! Unter Softwaregesuchen habe ich in der August-Ausgabe nach Original-Anwendersoftware und Games gesucht und habe auch ein paar nette Zuschriften bekommen, bis dieser Erpresserbrief eintrudelte, der von mir DM 50 verlangte, oder man würde mich der Polizei verpfeifen.
Dieses Pamphlet lege ich als Kopie anbei. Was soll man davon halten? Dumme Jungs, kindische Erpresser oder laue Abkocher? Brief wegschmeißen oder selbst eine Anzeige aufgeben?
Da ich dieses Schreiben nicht ernst nehmen kann und will, möchte ich es aber nicht versäumen, andere Computerfreunden, die ähnliches erlebt haben oder werden, vor diesen „Freunden" zu warnen und ihnen das schmutzige Handwerk zu legen (Adresse war: PLK 040806D Lippstadt). Dankbar wäre ich für Hinweise oder Tips, wie man sich am besten verhält. Trotz meiner schlechten Erfahrungen bleibe ich natürlich Euch und den Computern treu.

Manfred Snoek, Bremen.

(Anm. d. Red. Auf jeden Fall sollte man in so einem Fall nicht zahlen. Eine Anzeige gegen Unbekannt halten wir für angebracht, da die Täter gefaßt werden können, wenn die Polizei ermittelt.)

„Verkrüppelter Softwaremarkt"

Ja, ja, das waren noch Zeiten, als ein Dutzend Spielchen auf dem Index waren, die sowieso kein Schwein kannte. Vor zwei Jahren noch florierte der Softwaremarkt hier in der BRD, und kein Hahn krähte danach, ob in einem Ballerspielchen Menschensprites abgeknallt wurden oder nicht. Oh ja, goldene Zeiten. Doch dann, mit der Indizierung von „XIXXXX XXRXXXX" fing es an. Die Jugendämter, zusammengesetzt aus weltfremden Popen, hysterischen Müttern und scheinheiligen Moralaposteln machten mobil für Ihren Kreuzzug gegen etwas, was sie sowieso nicht interessierte und wovon sie sowieso keine Ahnung hatten: „Actionspiele und Computer". Vor einem Jahr starteten sie Ihre Großoffensive gegen die Interessen jedes Users, das Hack'em up von Palace war ihr erstes prominentes Opfer. Doch ehe die konsternierte und verständnislose Usergemeinschaft begriffen hatte, was da auf sie zukam, ging's weiter, Schlag auf Schlag. Ein Spiel bekannter als das andere, mit jedem Mal waren die Opfer berühmter, legendärer, interessanter und neuer. Hubschraubersimulatoren, Karatespiele, Westernballereien, es blieb nicht nur bei militärischen Ballereien, theoretisch war jetzt auch ein Breakout oder Shoot'em up gefährdet, Hauptsache irgendwo war Gewalt drin. Zusammen mit ihren Freunden in der BPS räumten diese Moralbanden diese Jugendschutzgangs jetzt kräftig auf. Weiß der Geier, wo sie in diesen eigentlich sinnlosen Pixelgefechten eine Gefahr sehen? Pro Monat wurde jetzt ein halbes Dutzend Neuerscheinungen indiziert, an die 100 dürften's bestimmt schon sein. Spiele, die keine Woche auf dem deutschen Markt waren. Und ich bin sicher, es wird noch irgendwann vorkommen, daß ein Supergame, das in England und den USA die Nr. 1 ist, hierzulande so schnell indiziert wird, daß Testberichte und Werbekampagnen zu spät kommen. Keiner wird dieses Spiel kennen. Doch noch idiotischer als Indizierungen überhaupt ist das Verbot, über diese Spiele zu schreiben. Damit auch wirklich kein A... weiß, was läuft. Und jedesmal, wenn ich wieder mal versuche. ein Spiel zu bestellen, es aber leider inzwischen indiziert worden war, fragte ich mich, warum mich irgendwer meines Vergnügens berauben wollte? Die traurige Bilanz dieser ganzen Sch....: Wir haben hier in der BRD einen verkrüppelten Softwaremarkt, befriedigte Moralprediger, saure und wehrlose User, und die Kriminalitätsrate steigt auch ohne diese Spiele. Wir – die User, die garantiert kompetenter sind in Sachen Software als die BPS – die Betroffenen, haben keine Chance gegen das Zudrehen des Softwarehahns. Uns, um die es eigentlich geht, bleibt nur: Unseren Compi zu verscheuern.

Felix Löchner, Mainz

„Blitter-TOS"

Auch ich habe einige Probleme mit dem Blitter-TOS meines 1040ST (Kaufdatum 01/88) und war schon dabei, eine alte TOS-Version einzubauen, mußte aber nach Öffnen des Rechners feststellen, daß anstelle der normal üblichen sechs ROM-Bausteine nur zwei vorhanden sind (wahrscheinlich vom Mega-ST). Ein Austausch scheint also nicht ohne weiteres möglich zu sein (oder doch?).
Mit folgenden Spielen hatte ich bisher Pech:
„Hanse, Arkanoid, Tracker und Star Trek."
Allerdings wurden die Spiele nach anfänglichen Mißverständnissen (die Händler hatten einfach keine Ahnung vom neuen TOS) dann doch zurückgenommen. Entgegen dem Leserbrief von H. Olszewski läuft „Dungeon Master" jedoch einwandfrei...Es wäre natürlich nicht zu verachten, wenn Ihr bei Euren Testberichten bereits etwas über die Verträglichkeit von Software mit dem Blitter-TOS aussagen könntet. Ansonsten macht weiter so, aber ändert euer Cover.
PS: Habt Ihr keine Hinweise zu „Tanglewood" oder „Legend of the Sword"? Ich hänge total fest.

Michael Hamburger, 7990 Friedrichshafen 1

(Anm. d. Red.: Also, das Austauschen des TOS'geht. Wer wissen will wie, der findet den Bauplan aller Voraussicht nach in unserer Special Nr. 4, die mal wieder eine „Secret-Service-Special" sein wird.)

„Brief, der achte"

Ich habe festgestellt, daß Sie meine sieben (!) bisherigen Leserbriefe nicht abgedruckt haben; dies liegt aber wohl auch an mir, denn die Briefe waren recht lang. Nun will ich mich kurz fassen: Die Anregung, daß etwas über Programmierer, wie R. Hubbard, M. Galway etc. geschrieben wird, möchte ich auf jedem Fall unterstützen. Wie wäre es mit einer Serie, in der Sie einen Top-Programmierer mit seinen Top-Programmen vorstellen?
Die Microwelle ist eine der besten Ideen, seit es ASM gibt. Doch dazu folgende Question:
Ich habe auf C-64 Spiel in Simon's Basic geschrieben, darf ich Ihnen das schicken oder muß ich erst den Hersteller von Simon's Basic fragen? Die Oldie-Ecke hat sich auch etabliert, aber warum lassen Sie den Oldie d. M. nicht mehr von den Lesern wählen? (Meine Favoriten: International Soccer (C-64), Rocketball (C-64), David's Midnight Magic und The Castles of Dr. Creeg). Zuguterletzt eine ebenso wichtige Frage: Kann man, um Porto zu sparen, (sorry Mr. Schwarzschilling) Beiträge zum Feedback und zum Secret Sevice in einem Umschlag schicken? So, that was it, das obligatorische Lob kommt bei mir zum krönenden Abschluß: ASM, die zarteste Versuchung, seit es Computer gibt!

Scott McKenzie, Neumünster.

(Anm. d. Red.: Da es schon Dein achter Brief ist, sei er nun endlich hier abgedruckt. Wir haben aber wirklich das Problem, daß wir eine „Feedback-Sonderausgabe" machen könnten, wollten wir nur einen Bruchteil aller Briefe, die bei uns eingehen, abdrucken. Also, bitte seid uns nicht böse, wenn wir Euren zehnten Brief noch nicht abgedruckt haben. Wir zählen nämlich nicht mit, sondern wählen für jede Ausgabe nach den jeweiligen Schwerpunkten und inhaltsmäßig interessanten Sachen aus, soviel wir Platz haben. O.K., jetzt zu Deinen Fragen: Wir sind für Oldie-Vorschläge immer zu haben. Ja, man kann mehrere Sachen in einem Umschlag schicken, aber bitte mit Kennwort versehen. Wegen der Sache mit Simon's Basic solltest Du auf jedem Fall beim Hersteller fragen, wenn kein Hinweis darüber in der Anleitung steht.)

Viele Leser hätten die PLK's in den Kleinanzeigen am liebsten wieder drin. Daß es besser ist, sie zu Eurem eigenen Schutz rauszulassen, zeigt der folgende Brief:

LANDESKRIMINALAMT BADEN-WÜRTTEMBERG

Landeskriminalamt Baden-Württemberg Postfach 500729 7000 Stuttgart 50

TRONIC - Verlag GmbH
ASM Redaktion
Postfach 870
3440 Eschwege

Stuttgart, den 20.07.1988
Fernsprecher Durchwahl (0711) 5060- 2694
Geschäftszeichen: 622-16/88
(Bitte bei Antwort angeben)
Sb.: Herzog

Betr.: Fachzeitschrift für Computer-Software "ASM"

Bezug: "ASM", Heft Nr. 11/November 1987 und Heft Nr. 7/Juni-Juli 1988

Sehr geehrte Damen und Herren,

im Zusammenhang mit Ermittlungen des Landeskriminalamtes Baden-Württemberg wegen gewerblicher Herstellung, Vertrieb und Verkauf urheberrechtlich geschützter Software haben wir bei Durchsicht von Computer-Zeitschriften u.a. auch in den oben genannten Heften festgestellt, daß es gängig ist, Software für Computer unter Nennung einer PLK-Nummer billigst anzubieten.

Ohne den Einzelfall prüfen zu wollen, indiziert diese Art der Annoncierung den Verdacht, daß urheberrechtlich geschützte Software illegal hergestellt bzw. vertrieben wird.

Um junge Menschen vor strafbarem Verhalten zu bewahren, bitten wir Sie, auf die Rechtslage beim Kopieren von Computer-Programmen einzugehen und Inserenten, die offensichtlich Software weit unter dem Marktpreis unter einer PLK-Nummer anbieten, abzuweisen, sofern es sich nicht um Public Domain- oder Free-Software handelt.
Wir hoffen auf Ihre Mithilfe und bedanken uns für Ihre Unterstützung der polizeilichen Präventionsarbeit.

Mit freundlichen Grüßen

Herzog

Dienstgebäude: Taubenheimstr. 85 · Fernsprecher Vermittlung (0711) 5060-1 · Telex 7 254 777

„Brief, der zweite"

Mein 2. Versuch in das Feedback zu kommen, starte ich aus versch. Anlässen. Doch zuvor das übliche Lob („laber, bla bla, fasel, erzähl", Zitat von Stefan Bayer). Gleich mein Kommentar zu Stefan: Warum regen sich so viele Leute über den armen Donald auf? Ach ja, an alle die Donald so kritisieren: Man kann auch über „Sparwitze" lachen, man muß sie nur von der richtigen Seite sehen!
Doch nun zu meiner Kritik: (Zwar nicht viel...) Titelbilder: Besteht eigentlich irgendeine Chance sie zu ändern? Ihr habt doch schon soviel Kritik einstecken müssen! Wie wäre es mit 8 Software-Bibliothek-Karten? Poster: Nehmt doch Grafiken des Spiels, statt Zeichnungen! Schon überstanden... Ach je, was ich ganz toll finde ist die Anzeige auf S. 136 unten aus Nr. 11). Wirklich ganz toll! Druckt doch mal die Autogrammadresse von Stefan Bayer ab.
Maetes, Dortmund

(Anm. d. Red.: Wer ein Autogramm von Stefan Bayer haben möchte, der kann uns unter dem Kennwort „Bayer" schreiben. Frankierten Rükkumschlag bitte beilegen.)

„Meine PLK"

Als ich mir gestern die November-Ausgabe der ASM gekauft habe, stürzte ich mich wie immer sofort ins Feedback!!! Doch als ich bei dem Erpresserbrief angekommen war, den Ihr abgedruckt habt, dachte ich zuerst, den könne nur ein Kleinkind geschrieben haben! (Bei der Sau-Klaue!!!). Doch als ich mir die Nummer der PLK angeguckt habe, wurde mir auf einmal klar, daß es sich hierbei um meine PLK handelt! Ich kann mir selber leider auch nicht erklären, wie die Nummer meiner PLK in diesen Brief kommt! Ich selber wohne auch nicht in Lippstadt und habe dort auch keine Freunde! Deshalb haben die Leute, die solch einen Erpresser-Brief erhalten haben, auch nichts zu befürchten! Ich möchte Sie jedoch bitten, diesen Brief in der nächsten Ausgabe zu veröffentlichen, da ich nicht im geringsten was damit zu tun habe!!! ...
Der Hexer

(Anm. d. Red.: Da Du nicht in Lippstadt Deine PLK hast, bist Du ja auch nicht betroffen. Wie kommst Du auf die Idee, daß irgendwer denken könnte, Du seist der Erpresser?)

„Englische Adventures!"

Ich lese Ihre Zeitschrift nun schon verdammt lange, und mir gefallen der Comic, die Poster und die Cover. Deshalb solltet Ihr alles drei beibehalten. Bitte bringt mehr Fantasy-Poster.
Okay, nun zu dem eigentlichen Grund des Briefes. Weshalb bewertet ihr englischsprachige Adventures so hoch? Sie können noch so gut gemacht sein, wie es möglich ist. Sie haben einen riesigen Nachteil, sie sind eben englischsprachig. Deshalb sollte das Preis/Leistungsverhältnis nie die 50%-Marke übersteigen. Ich habe keine Lust, neben einem Adventure auch noch ein Wörterbuch liegen zu haben. Es gibt schließlich auch noch deutsche Adventures. Und was glaubt Ihr, welchen Erfolg deutsche Adventures in England haben? NULL!
Weshalb muß es hier anders sein? Noch eine Frage am Rande, welches deutschsprachige Fantasyspiel haltet Ihr für das Beste?
Jens Burandt, Wunsdorf 1

(Anm. d. Red.: Für das beste deutsche Fantasyspiel halten wir DUNGEON MASTER, wenn es dann endlich auch in Deutsch herauskommt (dauert noch). Englische Adventures erhalten eben eine Bewertung für englische Adventures. Will heißen: Ein gutes englisches Adventure wird eben auch gut bewertet. Daß ein Adventure in Englisch ist, führt nicht zur Abwertung.)

„Microwelle"

Ich programmiere seit drei Jahren und möchte meine Programme auch veröffentlichen. Ich spreche hier im Interesse von 8000 deutschen THOMSON T07-70 Usern. Dies ist auch mein Problem. Ich besitze einen T07-70, aber leider gibt es für diesen Computertyp keine Zeitschrift. Meine Hoffnung sind nun Sie. Vielleicht kann ich an Sie Listings senden (mit Listings sind Programme auf Tape gemeint), oder Sie haben vielleicht Adressen von Softwarefirmen die Interesse daran hätten?
Michael Schneider, Neuhof

(Anm. d. Red.: Wende Dich doch mal an die Firma Infogrames (Adresse im „Game Over") in Frankreich. Dort hat man möglicherweise Interesse an Thomson-Programmen.)

„Indizierung"

Mit Interesse habe ich die Meinungsäußerungen für und wider (überwiegend wider) Indizierung gelesen, zumal ich als einer der Sachbearbeiter für Anträge auf Indizierung zuständig bin und auch bereits mehrere Anträge gestellt habe.
Bisher waren alle Leserbriefe zu diesem Thema mehr oder weniger einseitig und teilweise problematisch ausgelegt. Der Brief aus der ASM 10/88 von K. Mann aus Köln hebt sich wohltuend ab, obwohl auch er eine gewisse Tendenz nicht verbergen kann und wohl auch nicht will.
Herr M. schildert auszugsweise und recht anschaulich, wie brutal es auf unserer Erde zugeht, obwohl hier wieder einmal der prügelnde Politist herhalten mußte. Aber, ist es denn nun von Vorteil, wenn man diese Gewalt seinen Sprößlingen (ich spreche hier von den 10-15 jährigen Kindern) nicht nur durch das Fernsehen nahebringt, sondern solche und ähnliche Situationen am Computer spielerisch nachvollziehen läßt? Kann sich der im Brief zitierte Armin B. (schon 17) nach der Schule nicht mit anderen Spielen vom Streß entspannen? Muß es ausgerechnet ein möglichst brutales Action-Game sein?
Man könnte darüber diskutieren, ob die im Fernsehen gezeigte reale Gewalt sich schädlich auf unsere Kinder auswirkt und ob wir tatsächlich die nachgespielte Gewalt im Fernsehkrimi nach der Tagesschau brauchen. Eines ist jedoch sicher, wenn es das Gesetz zum Schutz der Jugend in der jetzigen Form nicht gäbe, würden – wegen der Einschaltquoten – ganz andere Filme zur besten Sendezeit ausgestrahlt. Dann hätte die zitierte Frau Luise B. guten Grund aufzuschreien.
Das ist aber hier nicht das Hauptthema. Vielmehr möchte ich einmal versuchen, den Sinn und Zweck von Indizierungsanträgen zu erklären. Ich gehe davon aus, daß die Hersteller von harten Action-Games (oder Videofilmen, Taschenbücher, Zeitschriften, Magazinen usw.) diese nicht herstellen, weil die der Menschheit eine Freude machen wollen, denn wenn es so wäre, könnten sie ihre Produkte ja verschenken. Nein, hier geht es um die harte Mark. Je brutaler und außerhalb des Normalen ein Produkt ist, desto mehr wird verkauft, desto mehr Profit springt heraus.
Durch eine Indizierung und die daraus resultierende Aufnahme in die berühmte Liste darf für dieses Produkt nicht mehr geworben werden. Eine Ware aber, für die nicht geworben wird, ist in unserer Konsum- und Wohlstandsgesellschaft kaum zu verkaufen. Vor so einem Mißerfolg fürchtet sich nun jeder Hersteller. Er kann sich davor schützen, indem er sein Machwerk weniger brutal oder sexistisch angehaucht herstellt.
Und nichts anderes wollen wir, denn ich glaube nicht, daß es so ein Vorteil ist, wenn in den Kinderzimmern Krieg und Gewalt von 10-16 jährigen auf dem Monitor nachgespielt wird, wo es doch tausend andere wirklich hervorragende und Spaß machende Spiele gibt. Reale Gewalt erleben sie noch früh genug. Durch die Vielzahl der Indizierungen (zugegeben „leiden" anfangs einige darunter) wird erreicht, daß der Markt in Zukunft „sauber" wird, da die Hersteller inzwischen wissen, ein indiziertes Spiel bringt, da ohne Werbung, kaum die Kosten wieder herein. Unser Bestreben und Wunsch ist es, weg vom brutalen oder pornografischen Spiel, hin zu Games, die Spaß und Freude machen und woran sich auch die zitierte Frau Luise B. ohne rot zu werden beteiligen kann.
Auch in der ASM werden indizierte Spiele nicht erwähnt, nicht weil sich die „Boys und Girls nicht trauen" (wie im Leserbrief erwähnt), nein, sie dürfen es nicht, denn das wäre wieder Werbung.
Ich hoffe, dieses leidige Thema etwas durchsichtiger gemacht zu haben, zumindest sollte man es mal von unserer Seite aus betrachten, denn wie schreibt Herr M. zum Schluß? „Freiheit ist immer die Freiheit, die ein Andersdenkender zuläßt!"
Die Gesamtheit dieses Themas hier abzuhandeln würde den Rahmen eines Leserbriefes sprengen, ich bin aber gern bereit, auf jeden ernstgemeinten Brief zu antworten.
Manfred Hintze, Jugendschutzsachverständiger des Kreises Pinneberg, Mehlbeerenweg 1, 2200 Elmshorn

Hello! Dieser Brief ist ein Brief von einem begeisterten Leser der ASM. Hier meine Meinung(en) ueber dieses Computermagazin, yeaaah!

-FEEDBACK- Very good! Sonst koennt' ich ja auch jetzt nicht schreiben, gelle???
-OLDIE BUT GOODIE- Schoen und GUT!
-KOPFNUSS- Egal was, immer gut gemacht!
-FLOP- All right ASM, aber macht doch mal ein farbiges Bild, ich kannte z.B. das Spiel auf Seite 36 in Ausgabe 11 (uebrigens Spitzenheft!!! Congrautulations)'Gott sei Dank' nicht, es war schwarzweiss, unscharf und ich konnte mit nicht so gut vorstellen das es die Grafiknote (3) bekam. Koennt' ja sein. Macht mal die Fotos schaerfer! (Mit Pfeffer!)
-SOFTWARE-BIBLIOTHEK- Klasse Idee (koennte von mir gewesen sein!!!)
-Im Blickpunkt- UNBEDINGT BEIBEHALTEN!!
-MICROWELLE- Toll, was so manche Leutchen auf die Beine stellen! Kompliment an ASM und an den Autor von 'Fugger'!
-NEUES AUS DER SPIELHALLE- Gut,gut,gut!
-SPORT-KALEIDOSKOP- Schoene, ausfuehrliche Tests!
-ADVENTURE-CORNER- Gut.
-GESAMMELTE WERKE- Das haette schon von Anfang an drin sein sollen!!!
-ASM-GENERAL-KARTE- Hilfreich, fuer Leute, die's brauchen!
-KONTAKTADRESSEN- I don't need it. Maybe, other kids.
-SECRET SERVICE- Please,ASM. Gebt uns mehr Tips... Wir brauchen sie, ohne sie koennen wir nicht mehr leben! Bitte Uli, leg dich ins Zeug...

Die PC-Show war einzigartig!!! That was great M&M (keine Sektwerbung, sondern Martina&Manfred... Do you understand, die Anfangsbuchstaben. Ach, vergesst es...

Und, noch was. Viele wollen Verbesserungsvorschlaege machen, ich NICHT! Ich finde es manchmal der ASM ungerecht, die einen wollen DIES, die anderen wollen DAS. Doch im Endeffekt ist es wieder manchen nicht recht oder den einen ist es zu wenig. Ich sage, BLEIBT SO WIE IHR SEID. Fuer mich seid ihr GREEEAAATTTT!!!!

BYE, viele Gruesse an die ASM und
an alle Leser der ASM.......

T H E LITTLE B I G MAN in 1988

Little Big Man

„Genaues Gegenteil"

Leider lese ich erst seit 2 Ausgaben die ASM und hatte noch nicht vor, einen Leserbrief zu schreiben, aber als ich im Feedback (stark!!!) diesen Leserbrief fand, kam ich nicht drum herum.

Also kramt die ASM 9/88 raus und schlagt die Seite 24 auf. Fertig? Gut! Auf dieser Seite befindet Ihr euch mitten im Feedback und seht sicher den Brief mit der Überschrift „Peinlich bis lächerlich". Über diesen Leserbrief handelt mein Leserbrief (kompliziert!). Schreibt doch dieser Gregor Sucharowski...(?), daß Ihr nur 9-11Jährige Fans habt. Ich für meinen Teil bin 15 1/2 und halte Euch ASM für die beste Zeitschrift, die es gibt. Weiterhin macht er Euren Superschreibstil und Eure originellen Überschriften fertig.

Zum Ersten möchte ich Euch sagen, daß ich Eure Zeitschrift gerade deswegen lese, weil sie eben etwas anders, bzw. lockerer ist und die Spieletests nicht wie ein Zeitungsbericht geschrieben sind. Zum Zweiten: Was macht der denn an Eurern Super-Überschriften rum? (Z.B. Charlie Chaplin?) Ich meine, die passen optimal zu Eurer Zeitschrift (locker, flockig). Danach schreibt er, daß man Eure Texte nicht lesen kann und die Bildschirmfotos undeutlich seien. Ich würde ihm eine Brille der gehobenen Stärke verschreiben. Natürlich läßt Gorgy auch die Donald-Bug-Comics nicht aus und macht sie nach Strich und Faden fertig. Ich finde Donald Bug ganz gelungen. Dieser Gregor sucht nach Pointen (wie mein Deutschlehrer!). Zu guterletzt meckert er auch noch über die Art, wie Ihr schlechte Spiele niedermacht. Ich werde mich weiterhin auf den „Flop des Monats" freuen und hoffen, daß Ihr ihn so richtig verarscht (weiter so!). So, das war's. Mein Brief ist zwar etwas lang, aber ich hoffe trotzdem, daß er abgedruckt wird, und daß G. S. Ihn zu Gesicht bekommt.
P.S. Ich drücke allen, die in Sachen „Erpresserbrief" betroffen sind, die Daumen!!!

Michael Grimm, Zirndorf

„Leserbriefe"

Nur eine Frage: Wenn man einen Leserbrief schreibt, und er wird nicht im nächsten oder übernächsten Heft veröffentlicht, besteht dann noch die Möglichkeit, daß er in einem der folgenden Hefte veröffentlicht wird???

Markus Dietl, Schw. Gmünd

(Anm. d. Red.: Ja, die Möglichkeit besteht auch dann noch, ist aber relativ unwahrscheinlich, weil wir so viele Leserbriefe kriegen, daß wir die allermeisten nicht abdrucken können – leider.)

FIRMENPROFIL

Digital Marketing – Eine Firma setzt auf Service

Hückelhoven ist ein Ort in der Bundesrepublik, der bisher noch nicht besonders in Erscheinung getreten ist. Trotzdem sollten Sie sich diesen Namen merken, denn in Hückelhoven befindet sich der Sitz einer Firma, die besonders durch ihre preiswerten Eigenproduktionen von sich Reden macht: Digital Marketing.

Dieter Mückter, der Chef des Unternehmens, hatte sich 1980 zunächst mit einer Finanzierungsberatung selbständig gemacht. Der Einstieg in die Softwareszene war dann eher Zufall, erklärte Mückter. Ein Auszubildender der Firma, der sich dem Hobby „Computer" verschrieben hat, brachte den Stein ins Rollen. Im Januar dieses Jahres kam das erste Produkt auf den Markt, eine Diskettenzeitschrift mit dem Namen „Digital News". Die Hoffnung, einen Verlag zu finden, der das Produkt bundesweit vertreibt, zerschlug sich leider sehr schnell, so daß die „Digital News" mit der vierten Ausgabe eingestellt wurde.
Dies war für die Leute von Digital Marketing jedoch kein Grund, aufzustecken. Schon im April wurde das erste „richtige" Programm im Eigenvertrieb veröffentlicht, der „Shadow Writer". Das Programm, mit dem man Diskettenbriefe schreiben und mit animierten Zeichen und Soundunterlegung versehen kann, war sofort erfolgreich. Von da an ging es langsam aber stetig bergauf. Schon im Mai folgte der „Demo-Designer", ein Programm, das es auch im Programmieren unerfahrenen Leuten ermöglicht, eigene Demos mit Laufschriften und allem, was dazu gehört, selbst zu erstellen. Das war es, was den Usern noch gefehlt hat. „Der Demo-Designer geht heute noch weg, wie warme Semmeln", sagte Dieter Mückter auf Anfrage nach dem Erfolg dieses Programmes. Damit ist man bei Digital Marketing in eine echte Marktlücke gestoßen.
Als nächstes produzierte man eine Benutzeroberfläche für den C-64: MGOS Classic V2.2. Dieses Programm beinhaltet neben einem komfortablen Betriebssystem eine Dateiverwaltung und ein sehr bedienerfreundliches Zeichenprogramm.
Das neueste Produkt aus dem Hause Digital Marketing nennt sich „DEMO MAKER DE LUXE". Dieser Demo Maker schlägt das Vorgänger-Produkt, den „Demo Designer" um Längen. Über 70 verschiedene Funktionen stehen dem Benutzer hier zum Basteln eigener Demos zur Verfügung (siehe auch Test in dieser Ausgabe). Weitere Produkte in der Pipeline dieser jungen Firma sind ein Kompaktor und ein Programm mit dem Arbeitstitel „Cop-Shocker", mit dessen Hilfe man Programme vor dem Zugriff Dritter schützen kann.
Wie man sieht, ist bei Digital Marketing einiges im Busche. Neben den Produkten selbst ist aber der Service sehr wichtig. Und Service wird bei Digital Marketing ganz groß geschrieben.
„Das Wichtigste sind doch zufriedene Kunden", meinte Dieter Mückter. „Deshalb wird bei uns auch jede Bestellung noch am gleichen Tag erledigt."
Der Dienst am Kunden steht bei Digital Marketing sowieso an erster Stelle. Neben den preiswerten professionellen Programmen bietet die Firma eine große Reihe von Public-Domain-Programmen für den C-64 an. In Kürze soll das PD-Angebot auch auf den Amiga ausgeweitet werden, wobei man besonderen Wert darauf legt, neue PD-Programme zusammenzutragen. Auch bei Fragen zu einzelnen Problemen in Zusammenhang mit der von Digital Marketing vertriebenen Software hilft man gerne weiter. Gute und preiswerte Software zu verkaufen und dem Kunden einen optimalen Service zu bieten, das ist das Ziel der Crew von Digital Marketing. Wir werden wohl auch in Zukunft noch viel von diesem jungen Unternehmen hören. Schließlich zeigt Digital Marketing mit ihren Veröffentlichungen auch, daß gute Software „aus deutschen Landen" weder teuer noch „billig" sein muß – und frisch ist's außerdem auch noch!

Martina Strack

Stolz auf den bisherigen Erfolg präsentiert sich das Digital-Marketing-Team: von links Markus, Firmenchef Dieter Mückter, Karin und Hermann.

„Poster"

Also ich muß schon sagen Ihr seid top!!!
Als ich in den letzten Ausgaben las, daß einige Leser Anstoß an den Postern nehmen, ist mir fast die Falte aus der Bundfaltenhose gefallen, denn die Poster sind spitze, fantastisch, usw. Nur könntet Ihr eventuell abwechselnd ein Poster mit dem Programm-Titel und dann ein Poster, wie die Adventure-Seite aus Ausgabe ASM 10/88 S. 80 oder Action Games S. 8 oder das Titelbild der Ausgabe 10/88 machen, das wäre nämlich spitze. Vielleicht werft Ihr den Brief nicht gleich weg und denkt meine Vorschläge mal durch, aber vielleicht veröffentlicht Ihr den Brief ja auch, damit andere Leser zu der Sache mit den Postern und meiner Idee Stellung nehmen.

Stefan Fuderer, 5444 Polch

(Anm. d. Red.: Dein Brief sei hiermit zur Diskussion gestellt.)

„Wohltäter?"

Im ganzen bin ich mit Eurer Zeitschrift recht zufrieden. Doch wie ich in der Ausgabe Nr. 10 den Bericht von Seite 26-28 gelesen habe, klappten sich mir die Fußnägel hoch, die Arschbacken drohten wegzufliegen, meine Augen schossen 5 cm vor, und mein Kreislauf stand kurz vor einem Kollaps. Das war wohl ein Schuß in den Ofen. Ich bin selbst Cracker, und ich würde niemals ein Schießeisen in die Hand nehmen oder gar eine Tankstelle überfallen. Es gibt wohl mehr „normale" Bürger, die so etwas tun würden als Cracker. Vielmehr solltet Ihr uns Cracker als Wohltäter darstellen, denn welcher normale Schüler könnte sich auch nur 5 Spiele auf dem Amiga leisten?
Ich hoffe, Ihr druckt diesen Brief ab, denn ich schreibe für eine Menge Freunde und Feinde!!!

Automatic Crack

(Anm. d. Red.: Wohltäter?...für die Softwarefirmen und die Programmierer, die von ihrer Arbeit leben müssen, wohl ganz bestimmt nicht.)

„Anregungen und so..."

Ich finde Eure Zeitschrift echt super!!! (Aber...). 1. Ich finde die Idee von 8 Karten gar nicht so schlecht, wieso bringt Ihr nicht so viele? 2. Einen Karteikasten für die Karten (wär ja wohl klar) in den Basar zu bringen, ist nicht schwer!!! Also ran an die Arbeit. 3. Ich würde gern wissen, wer die Leserbriefe beantwortet. (Jetzt kommt mir bloß nich mit Redaktion.) 4. D. Bug kann bleiben (nichts dagegen). 5. Ich finde Euren Secret Sevice echt super. 6. Ihr könntet ruhig mehr Feedback bringen (bin fast süchtig danach, lechz, lechz, sabber.) 7. Und daß Ihr manche Spiele durch eine Überschrift wie: „Ich glaube ich träume", unter den Tisch jubelt, finde ich nicht schlimm (gehört dazu). 8. Ich bin dahintergekommen, daß Spiele von z.B. Heft 9/88 erst in „Gesammelte Werke" 10/88 erscheinen und Spiele von 10/88 in „Gesammelte Werke" 11/88 usw. Wieso? Oder irre ich mich? 9. Ich weiß nicht, wieso alle an den Postern rummeckern? Sie sind doch nicht so schlimm!!! 10. Wieso bringt Ihr die noch zuzustellenden Hefte nicht in den Basar? So, jetzt habe ich Euer schönes Feedback mit meinem Schei... versa... Excuse me!!!......

F. Lagron O. M. Wissenschaft, Hanau 1

(Anm. d. Red.: Klar werden die Leserbriefe von der Redaktion beantwortet! Von wem denn sonst? Ich habe mich gerade durch die Leserpost gefressen und die Antworten geschrieben und bin schon etwas mitgenommen...puuhhh ... soviel Arbeit... schwitz! Das mit den „Gesammelten Werken" stimmt übrigens. Ist durch unseren technischen Ablauf leider nicht anders möglich. Persönliche Grüße von der Leserbrieftante Martina (huch! hoffentlich werd'ich jetzt nicht wieder deswegen gesteinigt).)

„Der Brief von BDS und HO(H)N"

Ich hoffe, daß dieser Brief ein Scherz war. Wenn es einer war, dann war es ein sehr schlechter. Es ist doch kein Wunder, wenn sich diverse Leute über den Schriftstil aufregen, der in der ASM „benutzt" wird, wenn so blödsinnige und unqualifizierte Leserbriefe veröffentlicht werden. Dies soll für die Redaktion keine Aufforderung sein, solche Beiträge ausnahmslos zu streichen, sondern vielmehr ein Appell für die Leser sein, witzig zu schreiben, aber bitte nicht so etwas! Da habe ich noch eine Frage zu Jan Derk Mallanders Leserbrief: „Erklär' mir bitte, wie Du auf diese Zahlen (z.B. 256-hoch-174848) gekommen bist. (Keine Anm. d. Red., beide Leserbriefe aus der Ausgabe Nr. 11 Seite 24.) Und da es ja hilft zu schreiben, daß dieser Brief bitte abgedruckt werden soll, tue ich es hiermit auf das Freundlichste.

Big Boss Ben

„Ooze"

Es freut mich, Euch mitzuteilen, daß Ihr die beste Zeitschrift überhaupt seid und kaum noch besser werden könnt. Endlich sind auch die Titelbilder in Ordnung, so daß man nicht mehr das Gefühl hat, sie sind von einem embryonalen Nasenbären mit gestörter Feinmotorik gezeichnet...(Sorry, Mr. Bromley). Euer Redaktionsteam ist extrem Alienfeindlich (Otti), so kurzsichtig wie ich (Uli), äußerst charmant (Martina), äußerst bezeichnend hübsch (Manfred), (ha,ha). Verzeiht mir die blöden Witze, ich und mein gesamter Freundeskreis lesen nur die ASM, und das will etwas heißen. Macht weiter so!!! Eigentlich schreibe ich nur, weil ich ein Problem habe. Bei dem Superspiel „Hellowoon (C-64)" komme ich bei der Wand in Syslethrue's Schloß nicht weiter. Der Befehl „kratze mit Pfeil an Wand" aus ASM-Special 2) funktioniert einfach nicht...gibt es einen Adventurefreak und ASM-Leser, der mir helfen kann? ... Es wäre multinett, wenn Ihr meinen Brief im Feedback abdrucken würdet. Herzlichen Dank an die ASM-Schreiberlinge und die Fans zuhause.

Thomas Oberhaensli

(Anm. d. Red.: Ausnahmsweise im Feedback und nicht im hint-hunt geben wir die Frage mal an alle Leser weiter.)

„Nochmal Erpressung"

Ein paar Tage nachdem ich ASM 11/88 in Händen hatte, bekam ich einen Brief bezüglich meiner Tauschanzeige in der ASM. Er lautete: „Schick an ASM 50 DM, oder die Bullen kommen!" Er wurde mit rotem Kuli geschrieben und in 4780 Lippstadt am 23.10.88 abgeschickt. Daß Ihr das wart, bezweifele ich... So, ich hoffe Ihr könnt damit etwas anfangen.

Ein treuer ASM-Leser

(Anm. d. Red.: Vielen Dank für diese Information. Natürlich sind wir das nicht gewesen. Da hat sich wohl jemand etwas mit unserem Namen erlaubt, was weit über einen üblen Scherz hinausgeht. Da wir kein Original von Dir bekamen, können wir leider nicht überprüfen, inwieweit das alles stimmt. Da sich aber sehr viele Leser über entsprechende Briefe bei uns gemeldet haben, die über eine Lippstädter PLK erpreßt wurden, haben wir die Polizei eingeschaltet. Wir haben nämlich auch einen Geduldsfaden, der, nachdem wir in diese Sache hineingezogen wurden, auf jeden Fall gerissen ist. Im übrigen werden wir in Zukunft keine Erpresserbriefe mehr veröffentlichen, da solche womöglich auch fingiert sein können. Wir machen bei diesem gegenseitigen „eins auswischen" jedenfalls nicht mehr mit. Das Maß ist voll!!)

„Stirbt Amstrad?"

Dies ist der zweite Leserbrief von mir. Vielleicht habt Ihr heute die Güte, ihn endlich abzudrucken. Also zur Sache, bzw. zur Ausgabe 11/88 der ASM.
Als ich Eure Berichte zur PCS gelesen habe, bin ich echt vom Hocker gefallen. 1. Der Schneider/Amstrad CPC ist keine 8-Bit-Ruine. 2. Die Tatsache, daß einige Firmen den Eindruck haben, es lohnt sich nicht mehr, Software für den Amstrad zu produzieren, heißt noch lange nicht, daß dieser Rechner ausstirbt. Und das hat folgende Gründe:
Der CPC kann im Vergleich zum C-64er Grafiken auf die Beine stellen, da haben die Commodore-User doch nur Tränen in den Augen.
Es gibt Firman, wie z.B. Code Master und Elite, die können es sich gar nicht leisten, keine Schneider-Games mehr rauszubringen, weil ihnen sonst der Arsch mit Grundeis gehen würde.
Die Tatsache, daß die 8-Bitter auf dem Marsch nach Hause sind und Platz machen müssen für den ST und Amiga, heißt doch noch lange nicht, daß der CPC alleine untergeht ... Außerdem sagt ein Rückgang der Software-Produktion und des - Angebots doch noch lange nicht, daß ein Rechner ausstirbt (siehe C-16). Diese dämliche Kiste hat doch auf dem Software-Markt schon lange nichts mehr zu melden und ist trotzdem nicht ausgestorben.
So, das mußte raus. Ich hoffe, Ihr habt diesen Brief zur Kenntnis genommen und werdet ihn abdrukken...

Christian Röhr, 3501 Schauenburg

(Anm. d. Red.: Natürlich muß der Rückgang der Softwareproduktion nicht zur Folge haben, daß ein System „stirbt". Die Erfahrung zeigt aber, daß die User von einem System mit wenig neuer Software eher auf eines umsteigen, für das es mehr Software gibt. Dies hat dann oft zur Folge, daß die Software-Neuproduktionen (in diesem Fall für Amstrad) noch weiter zurückgehen, was noch mehr Leute dazu veranlaßt, das System zu wechseln usw. Es kann mit dem Amstrad so passieren, auch wenn es immer Firmen geben wird, die für den Amstrad produzieren.)

„Erpresserbrief fingiert"

Hier meldet sich der Besitzer der PLK 125 427C., 7464 Schönberg 1. Also, was soll das mit dem Erpresserbrief? Das ist eine glatte Lüge! Hätten Sie die Adresse desjenigen, der das behauptet abgedruckt, hätten wir Ihn wirklich angezeigt (Vorspielung falscher Tatsachen)! Warum, glauben Sie, hat er nicht das Original, sondern nur eine Abschrift geschickt? Ich werde es Euch sagen: Weil es kein Original gibt! Wir haben keinen Erpresserbrief geschrieben oder verschickt! Dieser XXXXXXXXX ist wohl neidisch auf uns? Druckt keine Erpresserbriefe mehr ab, von denen Ihr kein Original (oder 1:1-Kopie) habt! Es ist wirklich eine Sauerei, wie fies manche Computerfreaks sich bekämpfen. Ich war geschockt, als der erste Erpresserbrief in der ASM abgedruckt war. Aber daß jetzt schon einige XXXXXXXXXXX anderen Freaks etwas unterstellen, das nicht wahr ist, ist der Hammer.

Besitzer der PLK 125427C., Schönberg 1

(Anm. d. Red.: Obwohl wir nicht überprüfen können, wer von Euch beiden Recht hat: Wir drucken keine Beschwerden über Epresserbriefe mehr ab, weil wir glauben, dieses Thema im Feedback jetzt hinlänglich ausgeweitet zu haben. Siehe auch Kommentare zu den anderen Erpressungsfällen.)

☆ ☆ ☆

TRONIC-VERLAG

Microwelle

Liebe Leser,

als wir diese Rubrik vor über einem Jahr einführten, konnten wir noch nicht erahnen, welch immense Resonanz wir bekommen würden. Seither sind schon mehr als 100 Spiele über meinen Schreibtisch gewandert, bei denen mit Sicherheit hinter jedem viel Arbeit gesteckt hat. Leider können wir an dieser Stelle immer nur ein bis zwei Spiele vorstellen, so daß wir hiermit nochmals alle Einsender bitten, etwas Geduld aufzubringen. Ihr erhaltet in jedem Falle Nachricht von uns! Stürzen wir uns also nun erneut ins Vergnügen, denn auch das Spiel dieser Ausgabe ist hervorragend gemacht worden und kann sich sehen lassen!

Schön, stark und mutig

Programm: Captain Stark – Der Auftrag, **System:** C-64, **Datenträger:** Diskette, **Autor:** Frank Herrmann, Garbsen.

Wer bei dem Namen **CAPTAIN STARK – DER AUFTRAG** in leichtes Stirnrunzeln gerät, weil er nicht weiß, was er sich darunter vorstellen soll, dem kann ein kleiner Hinweis gegeben werden: Das Game macht tonnenweise Spaß!

Aber Spaß beiseite, schließlich wollt Ihr ja wissen, worum's bei dem Spiel geht, gelle? Eigentlich ist das recht simpel zu erklären, denn der Spieler hat lediglich den Auftrag, einige verstreute Tonnen zu den dafür vorgesehenen Plätzen zu schieben. Aber Achtung: Der Held des Games, also Captain Stark, kann die Dinger nicht ziehen, sondern eben nur schieben. Diese Einschränkung wurde vom Programmierer **Frank Herrmann** ganz fies ausgenutzt, um möglichst hinderniströchtige Spielfelder zu kreieren, bei denen man ziemlich aufpassen muß, um die Tonnen nicht in irgendeine Ekke zu schieben. Abgesehen davon, daß es insgesamt 255 Spielfelder gibt, die einen Umfang von bis zu sechs Bildschirmgrößen haben können (!), gibt es Mäuerchen, Türen, verschiedene Gegner sowie diverse Teleportein- und -ausgänge, mit deren Hilfe die Spielfigur in einen anderen Teil des Spielfeldes gebeamt wird. Durch diese Option entfällt somit auch das Scrolling.

Es geht aber noch weiter: Um diese Teleports benutzen zu können, muß zunächst der Teleportschein aufgenommen werden. Will man die Türen öffnen (man **muß** sie natürlich öffnen, um das Level zu lösen), sind Schlüssel notwendig. Auch die Monster lassen sich aus dem Weg räumen, aber auch dafür müssen Bomben oder ein Schutzschirm erstmal gefunden werden. All diese Extras (und noch einige mehr) werden oben auf dem Bildschirm in einer Iconleiste dargestellt. Ist das Icon grau, besitzt man das entsprechende Symbol und kann es mit Druck auf die Feuertaste anwenden.

Überhaupt muß man dem Autor ein großes Lob für die Handhabung von CAPTAIN STARK zollen, denn die ist so spielerfreundlich wie nur möglich. So kann man sich aussuchen, in welcher der Katakomben man anfangen möchte, wieviel Spieler teilnehmen und ob ein Spielstand geladen oder gespeichert werden soll. Insgesamt können neun Spielstände auf der Disk abgespeichert werden. Desweiteren gibt es Anzeigen für die Spielzeit, die bisher absolvierten Schritte, eine abspeichernde Highscoreliste für **jede** Katakombe und sogar einen Editor zum Erstellen eigener Spielflächen! So nebenbei könnt Ihr Euch dann noch an den durchweg hübschen Grafiken und zwei gut gelungenen Melodien erfreuen. Für Ohren- und Augenschmaus ist also gesorgt!

CAPTAIN STARK – DER AUFTRAG ist somit ein hübsches Spiel, denn es bietet eine Reihe interessanter Features und sorgt für viel Abwechslung und damit auch für eine hohe Motivation. Aus einem einfachen Konzept ist so ein Spiel entstanden, das einen Vergleich mit professioneller Software wirklich nicht zu scheuen braucht. Uns jedenfalls hat's Spaß gemacht! *(red.)*

Grafik	**6**
Sound	**10**
Spielablauf	**10**
Motivation	**11**
Preis/Leistung	**10**

Achtung!

Dieses Spiel kann ab sofort beim Tronic-Verlag bezogen werden! Da wir auf großartige Verpackungen verzichten, ist es für nur 25,- DM (inkl. Anleitung) erhältlich! Bestellungen sind zu richten an: Tronic-Verlagsgesellschaft mbH, Kennwort „Microwelle", – Programmname –, Postfach 870, 3440 Eschwege.

Zahlungsweise: Bei Vorkasse enstehen keine weiteren Kosten. Als Nachnahme zuzgl. Nachnahmegebühr. Nachnahme ins Ausland nicht möglich.

● So wird's gemacht!

Vielleicht hat dieser Test ja den einen oder anderen von Euch dazu animiert, auch was Eigenes auf die Beine zu stellen, sei es nun ein Action-Game, ein Adventure oder eine Simulation. Wir hoffen auf rege Teilnahme an unserer Microwellen-Action, und vielleicht gelingt Euch der große Wurf mit Eurer Eigenproduktion.
Wer also glaubt, etwas Gutes „auf der Pfanne" zu haben, der sollte schleunigst mit uns Kontakt aufnehmen oder sein Programm am besten gleich zur ASM-Redaktion schicken. Wichtig sind eine ausführliche Programmbeschreibung und natürlich die Angaben zur Person des Programmierers. Wir setzen selbstverständlich voraus, daß es sich bei allen Einsendungen um selbsterstellte Programme handelt, die frei sind von Rechten Dritter.

TRONIC-Verlag
ASM-Redaktion
Kennwort: MICROWELLE
Postfach 870
Eschwege

Es gab nur einen Weg, das Original zu verbessern.

Von vorn anfangen.

Trivial Pursuit™

EIN NEUER ANFANG™

Distributor
BOMICO
Singer Strasse 6000 Frankfurt M/90
Tel: (069) 706050

Ein völlig neues Konzept für eines der beliebtesten Spiele der Welt

HORN ABBOT™
INTERNATIONAL

Spectrum, Schneider, CBM64, Amiga, Atari ST.

OXFORD DIGITAL

A DOMARK Publication

PROGRAMMED BY OXFORD DIGITAL ENTERPRISES

c16chris

IM BLICKPUNKT: Soldier of Light & R-Type

Zwei nagelneue Shoot-em-ups sorgen derzeit für Aufsehen. Bei dem einen handelt es sich um SOLDIER OF LIGHT von ACE, das andere ist das langerwartete R-TYPE aus dem Hause ELECTRIC DREAMS.

Programm: Soldier of Light, **System:** Atari ST, **Preis:** Ca. 65 Mark, **Hersteller:** ACE, England, **Muster von:** 23.

Der Sinn dieses Games ist eigentlich relativ einfach zu erklären: Der Spieler muß drei völlig verschiedene exotische Planeten von Aliens befreien. Für eine Kämpfernatur, wie in **SOLDIER OF LIGHT**, eine sehr reizvolle Aufgabe. Xain, so heißt unsere Hauptfigur, die Ihr als Spieler verkörpert, muß auf den einzelnen Planeten sogar gegen riesengroße Dinosaurier kämpfen. Schießen darf unser Held mit einer Art Laserwumme, die man durch Aufsammeln von kleinen Objekten mit einem „P" drauf gegen eine bessere oder schlechtere austauschen kann. Man weiß vor der Aufnahme dieser Extrawaffe allerdings nie, welche man erhält. Unter den gegnerischen Sprites befinden sich Leute in verschiedenen Fortbewegungsmitteln sowie fliegende „Marsmenschen". Xain hingegen kann zwar nicht fliegen, jedoch hat er eine unwahrscheinliche Sprungkraft, mit der er über Felsbrocken oder kleine fleischfressende Pflanzen hinweggelangt.

Hat man einen Planeten von den Bösen befreit, geht's auf zum nächsten. Während des Fluges darf aber kräftig gefighttet werden. Am Ende eines jeden Levels muß man gegen ein Supermonster kämpfen, was einem schon 'ne ganze Menge Energie abknöpft, wenn man sich treffen läßt. Die Firma **ACE**, welche die Atari-ST-Fassung umsetzen, hat schon für die hervorragende Version von *Alien Syndrome* verantwortlich gezeichnet. Ich meine, daß **SOLDIER OF LIGHT** an den Erfolg von *Alien Syndrome* mit Sicherheit anknüpft, denn die Grafik wurde wirklich fantastisch gezeichnet, und auch das Scrolling kann man als gut bezeichnen. Doch wie bei fast jedem Spiel gibt es auch ein Manko bei SOLDIER OF LIGHT. Hier ist es der Sound, besser gesagt: Die Geräusche. Diese sind wirklich schrecklich, aber man kann sie ja ausschalten und die einigermaßen gute Musik hören. Ich kann dieses Game jedem ST-Freak nur wärmstens empfehlen. Jetzt wollen wir noch auf die Amiga-Fassung warten und hoffen, daß diese genauso gut wird. *TOP*

SOLDIER OF FORTUNE in der ST-Version

Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

»Beide saugut!«

ASM HIT

Lang hat's gedauert – nun ist es da:: R-TYPE auf dem C-64:

Programm: R-Type, **System:** Atari ST, Amiga, C-64 (getestet), Spectrum (getestet), **Preis:** ca. 28 – 35 DM (8-Bit-Kass.), ca. 42 – 49 DM (8-Bit-Disk.), ca. 59 DM (16-Bit-Disk.), **Hersteller:** Electric Dreams, England, **Muster von:** Electric Dreams.

R-TYPE: Selten war ein Spieltitel so nichtssagend, aber ebenso selten gab es so leuchtende Augen, wenn dieser Name genannt wurde. Jeder Fan der Spielhallenautomaten wußte nämlich sofort, was er mit diesem Game verbinden muß: Fantastisch gezeichnete und animierte Aliens in einem Shoot-em-up, das nach wie vor seinesgleichen sucht. Keine Frage, dieser Knüller **mußte** einfach in die heimischen Stuben! Nach langem Hickhack mit Hersteller **IREM** konnte es dann geschehen; **ELECTRIC DREAMS** ergatterte die Lizenzen und machte sich mit Eifer ans Werk. Nun ist's also (um uns?) geschehen, R-TYPE ist ab sofort für 8- und 16-Bit-Rechner erhältlich. Viele Fragen verbinden sich mit dieser Umsetzung, die als Mega-Hammer ins Weihnachtsgeschäft platzen soll: Wie steht's um die Grafik? Ist die Animation immer noch so super? Ist das Spiel immer noch so schwierig?

Am schnellsten kann ich die Frage der Spielhandlung klären, denn die ist selbstredend die selbe wie beim Automaten. Man nehme einfach einen suizidgefährdeten Raumfahrer, der nichts besseres zu tun hat, als sich zu einem Himmelfahrtskommando überreden zu lassen, und schicke ihn tief in das feindliche Imperium des Diktators Bydo. Was bei einer solchen Story natürlich herauskommt, ist ein vertikal scrollendes Ballerspiel mit acht Leveln und acht Endgegner – den bösen Bydo im achten Level inklusive. Aber was wollen wir mit der Story, schließlich soll bei einem Shoot-em-up ja der Punk abgehen! Und tatsächlich: Ein Punk nach dem anderen sorgt auch bei der Umsetzung für Spannung ohne Ende! Aber nicht nur die Gegner sorgen für Abwechslung beim Stakkato-Tanz auf dem Feuerknopf, auch diverse Extras machen das Game noch um einiges fetziger. So hinterlassen manche Aliens nach ihrem Ableben ein Häufchen ...äääh, Bonussymbol, mit dem eine lenkbare Drohne, Feuerkraft, oder Laserschuß erreicht werden kann. Die Steuerung der Drohne ist dabei das interessanteste, denn sie kann an das eigene Raumschiff angekoppelt und auch wieder abgeschossen werden. Beim Ankoppeln erhöht sich die Feuerkraft und die Drohne „frißt" feindlich Schüsse,, nach dem Abkoppeln agiert sie als parallelgeschaltete, unzerstörbare Vernichtungswaffe. Der Laserschuß ist auch nicht schlecht, denn der prallt an Backgrounds ab, aber echt innovativ finde ich die Feuertechnik, die sich IREM für R-TYPE hat einfallen lassen. Bleibt der Feuerknopf nämlich gedrückt, lädt sich die Beam-Leiste auf. Wird der Feuerknopf dann losgelassen, wird ein Schuß abgefeuert, der umso schlagkräftiger ist, je mehr die Beamleiste aufgefüllt wurde.

Die Programmierer haben sich eine ganze Menge einfallen lassen, um den Spieler zu dieser Feuertechnik quasi zu zwingen, denn teilweise geht's bei R-TYPE so enge zu, daß nur ein Rundumschlag das eigene Schiffchen sicher durch enge Kanäle bringt. Macht aber auch nix, denn dieses Game macht auch bei der Umsetzung genau den selben Fun, der mich auch am Automaten zum Leeren meines Portemonnaies verleitete. Äußerst intelligente Angreifer-Formationen, hervorragend gestylte Backgrounds und nicht zuletzt die hohe Spielbarkeit wurden bei den Umsetzungen voll beibehalten. Wenn Ihr R-TYPE spielt, müßt Ihr viel Konzentration, Reflexe und auch Überlegung aufbringen, um die Feinde auszutricksen – dann allerdings geht's auch voll ab. Im Gegensatz zum Automaten ist zumindest die C-64-Fassung ein wenig einfacher geworden, denn unverständlicherweise haben die Jungs von ELECTRIC DREAMS einiges an Speed bei der Animation weggenommen. Zwar sind die Taktiken der Gegner die selben wie beim Automaten, und bei den Backgrounds wurde perfekt mit Farben und Deatails gearbeitet (nur die Sprites lassen zuweilen die exotische Atmosphäre des Originals vermissen), aber für gute Action ist halt auch Schnelligkeit vonnöten. Das Manko könnt Ihr aber in Kauf nehmen, denn R-TYPE ist durch den großen Variantenreichtum an Grafiken, Gegnern und Taktiken auch auf diesem 8-Bit-Rechner faszinierend wie eh und je. Völlig überrascht hat mich hingegen die Spectrum-Fassung, denn dort geht's mit der nötigen Geschwindigkeit zur Sache, der Schwierigkeitsgrad ist mit dem Original gleich und sogar der Sound kann sich auf dem soundchiplosen Specci (bedingt) hören lassen. Ganz im Ernst, R-TYPE macht auf dem Spectrum mehr Spaß als auf dem C-64! Zum Trost für die Commo-Fans sei gesagt, daß der Sound beim 64er logischerweise 'ne Ecke besser ist als bei seinem 8-Bit-Bruder.

Empfehlenswert ist R-TYPE aber für beide Rechner, denn schließlich hat es ELECTRIC DREAMS hervorragend verstanden, die tolle Atmosphäre und das üppige Drumherum auf die 8-Bitter herüberzuziehen. Wer Shoot-em-up's mag, wird R-TYPE mit Sicherheit ähnlich faszinierend finden wie ich – selbst wenn er die diversen Nachahmer schon kennen sollte. Ganz besonders gespannt dürften die 16-Bit-Fans auf die Fassungen dieses Games sein (ich hör' Euch schon lechzen...), aber vorerst muß ich Euch da auf unseren ACTIVISION-Bericht auf Seite 18 dieser Ausgabe verweisen. Dort könnt Ihr Euch immerhin schon mal einen heißen Screenshot der ST-Fassung reinziehen.

Ach, übrigens: Wer immer noch rätselt, woher der Name R-TYPE kommt, dem kann geholfen werden! Das Raumschiff des Helden ist ein Kampfschiff vom R9-Typ. Ich hab's auch nicht geglaubt, muß ich sagen. Ehrlich – eigentlich kann's nur ein Witz sein... – oder???

Michael Suck

(C-64/Spectrum)		
Grafik	10	10
Sound	9	6
Spielablauf	9	10
Motivation	10	10
Preis/Leistung	10	10

Computer shop und Gamesworld München / Nürnberg

Achtung, bei uns erhältlich: PC ENGINE, die Super-Spielkonsole aus Japan. Nähere Auskünfte bezügl. Preis und Spiele telefonisch.

Titel	Preis
PC Engine-Spielkonsole	499,-
R-Type 1	99,-
R-Type 2	99,-
Victory Run	89,-
Drunken Master	89,-
Superwonderboy	99,-
Galaga 88	99,-
Tales of the Monsterpath	89,-
Chan & Chan	89,-
World Court Tennis	89,-
Dragonspirit	99,-
Legendary Axe	99,-
Alien Crush	89,-
5-Player-Adapter	69,-

Ankündigungen für Nov./ Dez. bei Anzeigenschluß

Titel	Preis	System
Hotball (Okt. wieder einmal???)		Atari ST / Amiga
Barbarian II/Dung. o. Drax (Nov.)		Atari ST / Amiga
Operation Wolf (Nov.)		Atari ST / Amiga / C 64
Victory Road (Nov.)		Atari ST / Amiga / C 64
Neuromancer		C 64
Black Tiger		Atari ST / Amiga / C 64
Eliminator	59,-	Atari ST / Amiga
Thunderblade		Atari ST / Amiga / C 64
Afterburner (Nov.)		Atari ST / Amiga / C 64
R-Type (Nov.)		Atari ST / Amiga / C 64
T.K.O.		C 64
Fugger	59,-	Atari ST / Amiga / IBM
Microprose Soccer (Nov.)	49,-	Atari ST / Amiga / IBM
Rambo III	49,-	C 64
Guerilla War		C 64
Batman		Atari ST / Amiga / C 64
Robocop		Atari ST / Amiga / C 64
Untouchables		C 64
Iron Lord		C 64
Operation Neptun		Atari ST / Amiga / C 64
Hostages		Atari ST / Amiga
Skateball		Atari ST / Amiga / IBM
Verminator		Atari ST / Amiga / C 64
Helter Skelter	69,-	Atari ST / Amiga
Heroes of the Lance (D&D SSI)		Atari ST / Amiga
Pool of Radiance (D&D SSI)		ST / Amiga / C 64 / IBM
Ultima V (Okt.)	69,-	C 64
Gary Lineker Hotshots		Atari ST / Amiga / C 64
Fast Break		C 64
Live and Let die		Atari ST / Amiga / C 64
FOFT		Atari ST / Amiga
Elite		Amiga
Pacmania		Atari ST / Amiga
Fish		ST / Amiga / C 64 / IBM
Armalyte		C 64
Powerdrome		Atari ST / Amiga
Driller		Atari ST / Amiga
The Games Summeredition		C 64
Serve & Volley		C 64

C 64 Neuheiten

Titel	Preis
Captain Blood	/ 45,-
Fernandez must die	30,- / 42,-
Cybernoid II	30,- / 42,-
Fairy Tale Adventure	/ 59,-
Fox strikes Back	30,- / 42,-
Garrison	30,- / 42,-
Corruption	/ 59,-
Intensity	29,- / 39,-
Typhoon	29,- / 39,-
Red Storm Rising	39,- / 49,-
Last Ninja II	39,- / 49,-
1943	30,- / 42,-
Battle Island	30,- / 42,-
Netherworld	30,- / 42,-
Pool of Radiance	/ 59,-
Gold, Silver, Bronze	39,- / 49,-
Supreme Challenge (Elite, Tetris, Sentinel, Ace II, Starglider)	39,- / 49,-
Night Raider	30,- / 42,-
Barbarian II/ Dung. o. Drax	30,- / 42,-
Track Suit Manager	29,- / 39,-
Danger Freak	30,- / 42,-
Bozuma	/ 49,-
"19"	29,- / 39,-
Nato Assault Course	29,- / 39,-

C64 Bestseller-Classics

Titel	Preis
Footballmanager II	30,- / 42,-
Wasteland	/ 49,-
Bard's Tale I	/ 49,-
Bard's Tale II	/ 49,-
Bard's Tale III	/ 59,-
Might & Magic	/ 49,-
Pool of Radiance	/ 59,-
Hawkeye	30,- / 42,-
Games Winteredition	30,- / 45,-
Zak Mc Kraken	/ 59,-
Daley Thompson Ol. Challenge	30,- / 45,-
Pirates	39,- / 49,-
Eternal Dagger	/ 59,-
Summer Olympiad	30,- / 42,-
Ultima IV	/ 59,-
Ultima V	/ 69,-

C 64

Titel	Preis
Thunder Chopper	/ 59,-
Alien Syndrome	30,- / 42,-
Apollo 18 Mission	35,- / 49,-
Cybernoid	30,- / 42,-
Bionic Commando	30,- / 42,-
Impossible Mission	30,- / 42,-
Jagd nach roter Okt.	39,- / 49,-
IO	30,- / 42,-
Vindicator	29,- / 39,-
Subbattle Simulator	/ 45,-
Miniputt	35,- / 49,-
Alternate Reality I	/ 49,-
Alternate Reality II	/ 49,-
Strike Fleet	/ 45,-
Power at Sea	/ 45,-
PHM Pegasus	35,- / 49,-
The Train	35,- / 39,-
President is Missing	35,- / 45,-
Roadblaster	29,- / 39,-
Superstar Icehockey	29,- / 39,-
Stealth Fighter	39,- / 49,-
Chuck Yeagers AFT	35,- / 49,-
Darkside	30,- / 45,-
Salamander	29,- / 39,-
Sindbad	/ 45,-

Strategie C-64 (SSI-SSG-PSS-Microprose)

Titel	Preis
Eternal Dagger	/ 59,-
Sons of Liberty	/ 59,-
Lords of Conquest	/ 49,-
Panzer Strike	/ 79,-
Questron II	/ 59,-
Bismarck	30,- / 42,-
Corporation	29,- / 39,-
Fugger	30,- / 42,-
Patton vs. Rommel	/ 49,-

und natürlich alle anderen Spiele dieser Hersteller

Atari ST

Titel	Preis
Gauntlet II 4-Playeradapter	20,-
Starglider II	69,-
Elite	69,-
Virus	59,-
Footballmanager II	59,-
Cybernoid	59,-
Nebulus	59,-
Netherworld	59,-
Exolon	59,-
Ultima IV	69,-
Alternate Reality	69,-
Zynaps	59,-
Super Hang On	59,-
Night Raider	59,-
Dungeon Master	69,-
Where Time stood still	59,-
Bard's Tale I	69,-
RAC Rally	69,-
Fernandez must die	69,-
Impossible Mission II	59,-
Nigel Manson GP	69,-
Superstar Icehockey	69,-
Gauntlet II	59,-
Overlander	59,-
Alien Syndrome	59,-
Corruption	69,-
Ooze	69,-
STOS	79,-
Goldragons Domain	69,-
Chrono Quest	69,-
Summerolympiad	59,-
Overlord	69,-
Buggy Boy	59,-
Stellar Crusade	69,-

Titel	Preis
Kaiser	99,-
Universal Military Simulator	69,-
Carrier Command	69,-
Bionic Commando	59,-
Space Harrier	59,-
Off Shore Warrior	59,-
Starray	59,-
Kampf um die Krone (1MB)	69,-
Daley Thompson	69,-
Veteran	49,-
Luxor	49,-
1943	59,-
Mafdet	49,-
Warship	69,-

IBM

Titel	Preis
Night Raider	69,-
F-16 Falcon	99,-
F-16 Falcon EGA-AT-Version	149,-
Zak Mc Kracken	69,-
Chuck Yeagers Adv. Flight Train.	69,-
Desert Rats	59,-
Summer Olympiad	59,-
L.A. Crackdown	69,-
Stellar Crusade	69,-
California Games	69,-
Ultima V	79,-
Pirates	69,-
Corruption	69,-
Flight III (EGA Version)	149,-
Impossible Mission II	69,-
Sentinel World	79,-
Lancelot	59,-

Amiga

Titel	Preis
4 Player Adapter	20,-
Carrier Command	69,-
Empire Strike Back	59,-
Starglider II	69,-
Daley Thompson	69,-
Port of Calls	89,-
Nebulus	59,-
Cybernoid	59,-
Exolon	59,-
Netherworld	59,-
Battle Chess	69,-
Virus (super)	59,-
Alternate Reality	69,-
Zynapse	59,-
Bards Tale II	69,-
Bards Tale I	69,-
Menace	59,-
Eddie Edwards Super Ski	59,-
POW	79,-
Katakis	59,-
Down at the Trolls	59,-
Interceptor	69,-
Volleyball Simulator	49,-
Reise zum Mittelpunkt d. E.	49,-
Starray	59,-
Fusion	69,-
Ferrari Formula One	69,-
Superstar Icehockey	69,-
Off Shore Warrior	69,-
Grafitti Man	49,-
Bionic Commando	59,-
Star Goose	59,-
Motorbike Madness	39,-
Alien Syndrome	59,-
Ultima IV	69,-
Sentinel	49,-
Summer Olympiad	59,-
Ooze	69,-
Footballmanager II	59,-
Football Direktor II	59,-
Buggy Boy	59,-
Corruption	69,-
Chamonix Challenge	59,-
Chronos Quest	69,-
Academy	59,-
Tetra Quest	59,-
Garfield	69,-
Lancelot	59,-
Empire	69,-

NEU NEU NEU NEU NEU NEU

Adapter für japanische Nintendomodule und original japanische Nintendo Module:

Titel	Preis
Adapter	99,-
R826 - contra	99,-
8 Eyes	99,-
Gradius	129,-
Super Mario Brothers III	125,-
Dragonlance Boardgame	a.A.
Buck Rogers	a.A.
Adv. Squad Leader	95,-
Yanks (ASL Module)	85,-

Achtung! Wir sind auch in Nürnberg. Große Filiale am Jakobsplatz, 2. U-Bahnhaltestelle Weißer Turm.
Versandzentrale + Laden weiterhin in München, S-Bahnhaltestelle Donnersbergerbrücke.

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen.
Versand per NN oder Vorkasse plus 5,- Versandkosten, Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse.
Versandanschrift: Computer shop/Gamesworld, Landsberger Str. 135, 8000 München 2 - Telefon München + Versand: 089/5 02 24 63
Telefon Nürnberg (Kein Versand): 09 11/20 30 28

0 89 / 5 02 24 63

c16chris

Moin, Jungs und Mädels!
Hier haben wir mal wieder Eure Hits zusammengestellt. Die „Ewigen-Liste“ stammt diesmal von der Jungkolpinggemeinde Tiengen. An dieser Liste haben sich beteiligt: Jürgen Vonderach, Feldbergstr. 19, 7890 Waldshut-Tiengen 2 (System: Amiga 500), Lars Dorn, Hadwigstr. 1, 7890 Waldshut-Tiengen 2 (System: Schneider CPC), Antonio Carlucci, Kaitlestr. 7, 7890 Waldhut-Tiegen 2 (System: Amiga 500), Martin Fischer, Trottengasse 1, 7890 Waldshut-Tiengen (System: Atari ST), Ralf Stehle, Raiffeisenstr. 5, 7890 Waldshut-Tiengen 2 (System: Amiga 500), Sven Maier, Karl-Benz-Str. 11, 7890 Waldshut-Tiengen 2, (System: C-64). Jeder von Euch erhält ein Software-Überraschungspaket mit unterschiedlichen Titeln. 20 DM erhalten die jeweils drei Gewinner der Grafik-Top-Ten und der Sound-Top-Ten. Die Glücklichen sind diesmal: Helmut Fießinger, Mooweiler Str. 28, 7988 Neuravensburg; Andreas Schäfer, Körnerstr. 9, 2850 Bremerhaven; Andre Junghanns, Rosenstr. 8, 2803 Weyhe; Michael Rosenwirth, Jahnstr. 26, 6100 Darmstadt; Stefan Dambeck, Linzer Str. 2, 8390 Passau; Marc Wegerhoff, Feldmarkring 112, 5860 Iserlohn 5. Allen Gewinnern einen herzlichen Glückwünsch und allen, die mitgemacht haben, ein ebenso herzliches Dankeschön!

Die Ewigen-Liste

zusammengestellt von der Jungkolpinggemeinde Tiengen

1. Wizball
2. Defender of the Crown
3. Delta
4. Football Manager
5. (indiziert)
6. Superpipeline II
7. Vermeer
8. Marble Madnes
9. Crystal Hammer
10. Little Computer People
11. Wintergames
12. Bubble Bobble
13. Werner
14. The Train
15. Karateka
16. Antiriad
17. Archon II
18. Howard the Duck
19. Herz von Afrika
20. Miami Vice
21. Pitstop II
22. Dan Dare
23. Street Surfer
24. Mermaid Madness
25. Barman
26. Skyrunner
27. Tarzan
28. Jungle Hunt II
29. Star Wars
30. Battleships
31. Psion Chess
32. Ace of Aces
33. Pandora
34. ZZZzz
35. Tomahawk
36. Ferrari Formula One
37. Amegas
38. Cauldron II
39. Asterix
40. Aztek
41. Great Giana Sisters
42. Buggy Boy
43. Vampire's Empire
44. Firepower
45. Starglider II
46. Thunder Cats
47. Satan's Hollow
48. Flight Deck
49. Summer Games II
50. BMX-Simulator

Für die neu hinzugekommenen Leser hier noch einmal die Teilnahmebedingungen: Bei den Sound- und Grafik-Top-Ten genügt eine Postkarte, auf der die favorisierten zehn Programmtitel stehen. Bei der „Ewigen-Liste“ sollten Gruppen, die aus mindestens fünf Leuten bestehen (z.B. Computerclubs, Vereine usw.) mitmachen, wobei wir als Angaben die Namen und Adressen der beteiligten Leute sowie deren Computersystem benötigen. Zu gewinnen gibt es Software-Überraschungspakete bei den „Ewigen-Listen“ für jedes Mitglied der Gruppe und 20 Mark für jeden Top-Ten-Mitstreiter.

Die besten Grafiken

1. Defender of the Crown (1)
2. The Guild of Thieves (2)
3. The Last Ninja (5)
4. Wizball (7)
5. Jinxter (10)
6. Hostages (–)
7. International Karate + (3)
8. The Pawn (4)
9. King of Chicago (6)
10. World Games (–)

Die besten Sounds

1. Giana Sisters (1)
2. Wizball (5)
3. To be on Top (3)
4. Cybernoid (9)
5. Last Ninja (2)
6. International Karate + (–)
7. Arkanoid (–)
8. Out Run (6)
9. World Games (–)
10. Sarcophaser (–)

Oft kopiert – nie erreicht!

R-TYPE®

Diesmal wird es von der Original-Arcadenversion von R-Type nur eine Original-Computerversion geben. Und zwar von ELECTRIC DREAMS.
Die haben in überzeugender Weise den IREM-Klassiker inclusive aller Besonderheiten umgesetzt. Vergeßt also alle Imitationen – es gibt nur ein R-Type. Ein Actionspiel, von dem die ganze Galaxie spricht.
Erhältlich für C 64, Amstrad und Atari ST.

Informationen? Coupon ausfüllen und abschicken

Name: ____________________

Straße: ____________________

PLZ: ________ Ort: ____________________

An: AriolaSoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2

Ariola Soft

Das Programm

Der Glücks-Ritter

Programm: Soldier of Fortune, **System:** C-64, **Preis:** ca. 32 DM, **Hersteller:** Firebird, London, England, **Muster von:** British Telecom, London, England.

Vor langer Zeit, länger als die Geschichte zurückreicht, entstand die Zodiak-Energiequelle. Äonen lag sie unter der Erde verborgen als Gefängnis für böse Geister, die von einem alten längst vergessenen Volk dorthin verbannt wurden. Doch dann experimentierte ein Zauberer namens Krillys mit der Quelle und setzte ihre Kräfte frei, was zu einer gigantischen Katastrophe führte. Einige Zeit glaubte man, daß Krillys dabei umkam, bis plötzlich die Zauberer, die die Kraftquelle geschaffen hatten, einer nach dem anderen unter mysteriösen Umständen umkamen. Nur Gorman und ein anderer überlebten. Gorman bildete die Truppe der **SOLDIERS OF FORTUNE** (etwa: „Glücksritter"), die das Böse bekämpfen sollten. Es waren drei Krieger: Sarnak, der Anführer der Wolfsmänner, und Tartus und Teron, zwei Abenteurer.

Doch während Gorman seine Soldaten unterwies, bebte plötzlich die Erde. Der Boden teilte sich, und Flammen schossen empor, die Gorman einhüllten. Gorman brach zusammen, und Sarnak, der ihm zu Hilfe eilte, merkte, daß jede Hilfe zu spät kam. Die Flammen loderten immer weiter empor, bis sie auch Sarnak erreichten. Dann zerbrach die Erde unter Gorman und Sarnak, und beide verschwanden für immer. Lange Zeit zogen nun Tartus und Teron durch das Land, doch niemand konnte oder wollte ihnen helfen. Bis sie schließlich den Weg zu einem alten Mann fanden, von dem es hieß, er sei ein Lehrling des Krillys. Dieser Alte überreichte Tartus zwei Panzerhandschuhe und eine Zweisternwaffe. „Nimm sie – es sind magische Dinge. Sie werden Dir bei deiner Aufgabe helfen. Finde die Zodiak-Kraftquelle und bringe sie zu mir, bevor 12 Monde um sind; sonst wird Krillys gewinnen. Das Glück sei mit Dir." Dies waren seine Worte – Tartus zog los.

Soweit die Vorgeschichte zu **FIREBIRDs** jüngstem Sproß **SOLDIER OF FORTUNE.** Dieses Spiel richtig zu klassifizieren, fällt schwer; einerseits ist es ein Action-Spiel, andererseits hat es aber auch Strategie- und Adventure-Elemente. Ihr übernehmt, natürlich, die Rolle von Tartus. Doch stellt Euch bloß nicht vor, daß Ihr dieses Spiel schnell lösen könnt. Auf dem Weg zur Kraftquelle werden Euch allerlei Merkwürdigkeiten begegnen. Doch durch die magischen Dinge ist Tartus recht gut geschützt. Die Hauptaufgabe in diesem Spiel besteht natürlich darin, die Kraftquelle zu finden. Doch auf seiner Reise wird Tartus durch viele Dämonen, Geister und ähnliche Mostern behindert, die alle nur einen einzigen Gedanken in ihrem Micro-Gehirn haben: Tötet Tartus!

Der „Glücksritter" bewegt sich im 64er-Screen

Tartus kann sich aber wehren. Vernichtet er eines der Monster, so verwandelt es sich meist in ein Goldstück mit einem bestimmten Wert. Der höchste Wert, der mir im Test begegnete, war 50, was den Gegenwert von 50 Goldmünzen bedeutet. Dieses Goldstück muß man also aufsammeln. Doch leider hat die Sache einen Haken: Das Goldstück springt umher, und bei jeder Berührung mit dem Boden oder einem anderen Hindernis verliert es an Wert, bis es schließlich zerbricht. Besonders lohnenswert ist es, Gegenstände, die wie eine Mischung aus Kessel und Tempfahl aussehen, zu beschießen. Dort springen etliche Goldstücke heraus. Aber auch hier ist Vorsicht geboten: Das Beschießen von gelben Kesseln ist ungefährlich. Beschießt man aber einen blauen oder einen roten Kessel, so springen zwar auch hier Goldmünzen heraus, doch ab und zu leider auch ein Gespenst. Für die aufgesammelten Goldstücke können Ausrüstungsgegenstände gekauft werden. Dies tut man, indem ein Haus betreten wird. Doch nicht jedes Haus beherbergt einen Händler. In einigen Häusern wird man auch teleportiert, was manchmal nützlich, manchmal aber auch schädlich ist. Kaufen kann man über ein Menü, in dem alle zu bekommenden Gegenstände als Icons abgebildet sind. Sogar Tauschgeschäfte sind möglich. Da gibt es Waffen, Schilde, magische Symbole und sogar Extra-Leben. Beim ersten Kauf sind die Gegenstände noch billig, doch je mehr man von einer Sache einkauft, desto stärker steigt auch der Preis. So kostet das erste Zusatzleben z.B. nur 11 Goldstücke, das zweite aber schon 23.

Gleich zu Beginn des Spiels muß man ein Haus betreten, in dem man die ersten magischen Dinge bekommt. Im Gegensatz zu allen anderen Waffen und Schilden erschöpfen sich diese nicht. Zwar läßt das Schild bei jeder Berührung in seiner Kraft nach, doch verliert man eines der Leben, so bekommt man auch einen neuen Schild. In diesem ersten Fall handelt es sich um die Panzerhandschuhe. Es gibt aber auch Stiefel und richtige Schilde, die alle unterschiedliche Wirkungen haben. Auch die Waffen unterscheiden sich stark voneinander. Doch egal, wie wirksam eine Waffe oder ein Schild ist, jeder dieser Gegenstände hat nur 99 Energiepunkte; sind diese aufgebraucht, so muß man entweder mit den normalen Waffen weiterkämpfen oder eine neue Ausrüstung erwerben. Übrigens, gleich nachdem man das erste Haus verlassen hat, sollte man erst einmal soviel Geld wie irgend möglich besorgen. Auf keinen Fall ein anderes Haus als das erste betreten, da man sonst in ein anderes Dorf „gebeamt" wird. Erst wenn keine Gegner mehr da sind, sollte das erste Haus wieder betreten werden, da man nun mehrere Zusatzleben kaufen kann (ich habe es schon auf sieben Leben gebracht). Von nun an sollte jedes Haus aufgesucht werden. Ich könnte jetzt noch seitenlang über das Spielgeschehen berichten, doch lassen wir es dabei bewenden.

»Wer ein Spiel mit Action sucht, das auch noch nach langer Zeit Spaß macht: Mit SOLDIER OF FORTUNE hat er es gefunden!«

Die Grafik ist gut, auch wenn sie nicht unbedingt das Beste ist, was ich bei so einem Spiel gesehen habe. Die Grafik von *Draconus (siehe letzte Ausgabe)* gefiel mir besser. Der Sound, er stammt von Steve Turner, ist leider auch nur Mittelmaß. Bei der Steuerung konnte ich ebenfalls ein paar kleine Mängel feststellen, die besonders dann auftreten, wenn Hindernisse übersprungen werden sollen. Die Spielidee und vor allem der Spielablauf konnte mich dafür aber begeistern. Ein ganz besonderes Lob hat die Anleitung verdient, die sehr gut ins Deutsche übersetzt wurde. Wie die Anleitung sind auch alle Kommentare im Programm selbst in Deutsch abgefaßt. Dies ist ja auch nicht unbedingt bei allen Spielen so! Eine weitere Besonderheit ist der Modus, in dem zwei Spieler gleichzeitig spielen können. Hierbei stellt sich aber das Problem, daß die „Kamera" immer nur einem Spieler folgt, so daß beide folglich immer möglichst nahe beieinander bleiben müssen.

FIREBIRD ist mit SOLDIERS OF FORTUNE ein nettes Spiel gelungen, das nicht so schnell seinen Reiz verlieren wird. Den Hitstern hat es jedenfalls, trotz kleiner Schwächen, verdient.

Ottfried Schmidt

Grafik	**9**
Sound	**9**
Spielablauf	**10**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**9**

21, 22 ... Bumm!

Programm: Action Service, **System:** Atari ST (getestet), Amiga & PC in kürze, **Preis:** Ca. 65 DM, **Hersteller:** Infogrames/Cobra Soft, **Muster von:** 23

Entsinnt Ihr Euch noch an *Combat School*? Dieses Programm sollte ja auch für den ST erscheinen. Doch bis jetzt haben wir nicht viel davon gesehen. Nun hat die französische Company **INFOGRAMES** ein ähnliches Game fertiggestellt, das *Combat School* sogar teilweise übertrifft! Es heißt **ACTION SERVICE**, und hier muß man wie bei *Combat School* durch ein sehr hartes Trainingslager. Allerdings mußte man bei dem Game von *Ocean* fast alle Disziplinen durch wilde Joystickrudelei bewältigen. Bei ACTION SERVICE hingegen werden die meisten Wettbewerbe mittels geschickter Joystickbewegung ausgeführt. Wir haben direkt aus Frankreich die ST-Version dieses Games besorgt, um Euch einen ausführlichen Bericht darüber zu liefern.

Wie jedes Spiel hat auch ACTION SERVICE eine Vorgeschichte, die wir Euch ja nicht vorenthalten wollen. Also, fangen wir mal an: „Irgendwo in Europa befindet sich ein streng geheimes Trainingscamp, wo sich nur die besten Leute der Interventionskommandos auf die gefährlichsten Missionen vorbereiten. Heute seid Ihr dran, denn da Ihr Euch als Freiwillige für eine gefährliche Mission gemeldet habt, müßt Ihr, logischerweise, dieses Camp mit „Sehr gut" absolvieren. Je besser Eure Leistung, desto führender wird auch Eure Aufgabe in der Mission."

Dies war ein kurzer Ausschnitt aus der Vorgeschichte. Klingt spannend, oder? Es ist natürlich auch so. Gleich nachdem die leider etwas rauschige, digitalisierte Titelmelodie erscheint (dafür sieht das Titelbild umso schöner aus), gelangt man durch einen Druck auf die Space-Taste ins Hauptmenü des Games. Von hier aus kann man per Druck auf die Maustaste eine ganze Menge Funktionen ausführen. Man kann jede der drei Disziplinen, anders als bei *Combat School,* einzeln auswählen. Ihr dürft Euer Können bei einem Hindernislauf beweisen oder Eure Reaktionen in einem Nahkampf verbessern. Desweiteren wird eine Kombination aus Hinderslauf und Nahkampf angeboten.

Fangen wir einfach mal mit dem kraftraubenden Hindernislauf an: Bei diesem Wettbewerb muß man eine Strecke in einer gewissen Zeit hinter sich legen. Allerdings ist es nicht so einfach, wie es sich anhört, denn die Strecke ist von fiesen Fallen nur gerade so übersäht. Da durften fiese Stacheldrahtzäune genauso wenig fehlen wie schwer durchkriechbare Röhren. Außerdem liegen nur mal eben so ein paar Tellerminen auf der Straße herum. Kurz vor dem Ende der beschwerlichen Strecke darf man sich gleich nochmal ins kühle Naß wagen und 'ne Runde schwimmen. Für jeden Fehler gibt es natürlich Minuspunkte. Wenn man zuviele Fehler begeht, kann es schon mal vorkommen, daß man von seinem Vorgesetzten zur Strafe zehn Liegestütze aufgebrummt bekommt, und diese kosten natürlich wertvolle Zeit!

Beim Combat (Nahkampf) habt Ihr das Vergnügen, gegen Eure Kameraden zu kämpfen. In diesem Wettbewerb geht es schon ziemlich rauh zu, denn jeder will sich ja für die wichtige Mission qualifizieren. Es ist alles erlaubt, um die Gegner unschädlich zu machen. Bei der Kombinationsdisziplin wurden diese beiden Übungen miteinander verknüpft. Sie ist nur für absolute Profis gedacht.

Um sich zu verbessern, kann der Spieler seinen Wettbewerb per Videoaufnahme am Ende eines jeden Spiels noch einmal anschauen. Dies wurde durch eine spezielle Speicherungsmethode ermöglicht, indem der Computer alle Spielzüge im Ramspeicher abrufbereit behält. Es ist wirklich einmalig anzusehen, wie man vorher gespielt hat! In dieser Videofunktion ermöglicht Euch eine Zeitlupe das genaue Studium Eurer Fehler.

ACTION SERVICE besticht nicht nur durch sein tolles horizontales Scrolling; nein, auch die Grafik und die Animation sind vollauf gelungen. Das Außergewöhnlichste an diesem Game ist aber wohl das **Construction Kit**, welches Euch auf einfache Weise ermöglicht, in kürzester Zeit einen eigenen Kurs aufzubauen und natürlich zu spielen. Ich meine, daß ACTION SERVICE zu den Top-Hits des Jahres 1988 gehört! Besonders die Bildschirmdarstellung hat's mir angetan. Es sieht wie auf einer großen, aus Monitoren zusammengestellten Bildwand. Ich kann dieses Game jedem Action-Freak nur wärmstens ans Herz legen. Es ist sein Geld wert!

Torsten Oppermann

»ACTION SERVICE: Der Muntermacher für öde Stunden!«

Nichts für lasche Typen: ACTION SERVICE verlangt Euch einiges ab. *Fotos (3): Atari ST*

ASM HIT

Wertung	
Grafik	10
Sound	8
Animation	10
Motivation	9
Spielablauf	10
Preis/Leistung	10

INTERNATIONAL SOFTWARE KÖLN

Inh. Elke Heidmüller

Afterburner dt.
Amiga 69.90★
Sega 69.00

Amiga

Alternate Reality	54.90
Alien Syndrome dt.	54.90
Arcademy	54.90
Bionic Command	69.90
Bomb Jack dt.	64.90
Battle Chess	64.90
Bard's Tale I dt.	75.00
Bard's Tale II dt.	69.90
Bubble Bobble	54.90
Chessmaster 2000 dt.	75.00
Captain Blood dt.*	59.90
Chrono Quest	69.90
Chubby Christle dt.	56.90
Charmonix Challenge dt.	59.90
Corruption dt.	69.90
Dragons Lair*	a.A.
Down at the Trolls dt.	48.90
Dungeon Master dt.*	69.90
Emerald Mine II dt.	37.90
Empire	89.90

Carrier Command deutsch
Atari ST 69.90
Amiga 69.90

Flugsimulator II dt.	89.00
Scenery Disk 7, 11 je	44.90
Scenery Disk W. Europa	44.90
Scenery Disk Japan	44.90
Ferrari Formula one dt.	69.90
Fußball Manager II dt.	58.90
Fugger dt.*	53.90
Gettysburg	75.00
Grand Slam Tennis dt.	54.90
Graffity dt.	48.90
Garfiled dt.	64.90
Hot Ball dt.*	59.90
Hostages dt.*	59.90
Interceptor dt.	68.90
Jet dt.	125.00
Jagd auf Roter Oktober	64.90
Kampfgruppe	59.00
Katakis dt.	48.90
Leaderboard Collection	69.90
Lancelot	69.90
Lambard RAC Rally dt.	69.90

F.O.F.T. dt.
Atari ST★
89.90

Legend of Sword	69.90
Menarce	54.90
Motorbike Madness	49.90
Major Motion	54.90
Neatherworld	59.90
Ooze dt.	69.90
Off Shore Warrior dt.	64.90
Obliterator dt.	68.90
Overlander dt.*	54.90
Out Run*	59.90
Peter Pan dt.	54.90
Pandora dt.	54.90
Pirates*	a.A.
Ports of Call dt.	79.90
Pioneer Plague	59.90
Quadralien dt.	54.90

Iceball deutsch
Amiga 49.90

Strike Force Harrier dt.	69.90
Superstar Icehockey dt.	64.90
Space Baller dt.	19.90
Sub Battle Simulator	68.90
Starray dt.	59.90
Sommer Olympiad 88 dt.	54.90
Sargon III dt.	69.90
Street Sport Basketball	69.90
Star Goos	59.90
Starball dt.	48.90
Skychase dt.	54.90
Space Harrier*	a.A.
Skyfox II dt.	64.90
Sentinel	54.90
Speedball dt.	69.90
Rocket Ranger*	a.A.

Starglider II deutsch
Atari ST 69.90
Amiga 69.90

Triller*	69.90
Tanglewood dt.	54.90
Tetra Quest	59.90
The Empire Strike Back	59.90
Terrorpods	59.00
Testdrive dt.	69.00
Ultima IV	69.90
Universal Mili. Sim. dt.*	69.90
Virus dt.	54.90
Volleyball Sim. dt.	48.90
Wizball dt.	59.90
Wizzard Warz	69.90
Winter Olympiad 88 dt.	49.90
Western Games dt.	49.90
Winter Games	64.90
World Games	64.90

Elite dt.
Atari ST 69.90
Amiga 69.90★

Atari ST

Alternate Reality	54.90
Alien Syndrome dt.	54.90
Bionic Command	54.90
Bomb Jack dt.	56.90
Corruption dt.	69.90
Chubby Christle dt.	56.90
Chrono Quest	69.90
Down at the Trolls dt.	48.90
Dungeon Master dt.*	69.00
Elemental	54.90
Fußballmanager II dt.	58.90
Flugsimulator II dt.	89.00
Scenery Disk W. Europa	44.90
Scenery Disk Japan	44.90
Garfiled dt.	64.90
Gauntlet II dt.	54.90
Gary Linekers S. dt.	59.90
Hot Ball	59.90
Hostages dt.*	59.90

Daley Thomson Zehnkampf dt.
Atari ST 69.90
Amiga 69.90

Hot Shot dt.	54.90
Impossible Mission II dt.	69.90
Indoor Sports dt.	57.90
Jet dt.	125.00
Kampf um die Krone dt.	64.90
Kaiser dt.	109.00
Leaderboard Collection	69.90
Lambard RAC Rally dt.*	69.90
Micky Mouse dt.	54.90
Naight Raider	59.90
Ooze dt.	69.90
Sommer Olympiad 88 dt.	54.90

Triad dt. ★
(Spielesammlung)
Atari ST 89.90
Amiga 89.90

Super Hang On	54.90
Starray dt.	59.90
Speedball dt.*	69.90
Star Trash	54.90
Superstar Icehockey dt.	64.90
Sargon III (Schach) dt.	69.90
Spitfire 40 dt.	69.90
Stellar Crusade	69.90
Triller	69.90
The Empire Strike Back	54.90
Ultima IV	69.90
Virus dt.	54.90
Wizzard Warz	a.A.
Winter Edition	a.A.
Werner mach hin dt.	29.90

* Bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

Ab sofort auch bei uns erhältlich

Nintendo

Grundgerät	280.00
Adventure of Link	90.00
Donkey Kong 3	64.90
Exicite Bike	64.90
Fitness Studio	179.00
Fußball	64.90
Golf	64.90
Icehockey	64.90
Kid Icarus	81.90
Legend of Zelda	91.90
Metroid	81.90
Punch out	81.90
Rad Racer	81.90
R.C. Pro am Racing	74.90
Ski Slalom	64.90
Super Mario	64.90
Tennis	64.90
Kung Fu	64.90

Zubehör

Zielgerät	64.90

SEGA

Grundgerät	280.00
Action Fighter	72.90
Afterburner	69.90
Alien Syndrom	64.90
Choplifter	72.90
F-16 Fighter	64.90
Alex Kid II	83.90
Enduro Racer	54.90
Ghost House	44.90
Great Baseball	54.90
Great Golf	54.90
Kung Fu Kid	54.90
Ninja	54.90
Out Run	64.90
Rocky	72.90
Super Tennis	44.90
Space Harrier	64.90
World Grand Prix	72.90

Zubehör

Light Phaser	89.90

Weitere Neuerscheinungen vorrätig!

Bitte nachfragen!

Computer Softwarevertrieb
Postfach 83 0110, 5000 Köln 80

Telefax: 02 21 / 60 90 03

Unsere kostenlose Preisliste erhalten Sie gegen frankierten Rückumschlag (Computertyp bitte angeben)

Versand per Nachnahme plus 6.50, Expresszuschlag 3,50

Geänderte Büroöffnungszeiten ab 20.11. bis zum 20.12.1988
Montag bis Samstag von 9 Uhr bis 20 Uhr

Telefon: 02 21 / 60 44 93

c16chris

HOTLINE

TOP 30 im Dezember

Liebe Leser, wir haben für Sie die aktuelle Software-Hitparade zusammengestellt. Hierbei haben wir uns auf die uns übermittelten Verkaufszahlen der Software-Großhändler und auf Leserzuschriften gestützt. (Verkaufszahlen: 1/3; Leserwünsche: 2/3). Um die Charts für Sie übersichtlich zu machen, haben wir sie nach derzeitiger und vorangegangener Plazierung, Programmname, System und Herstellerfirma untergliedert.

Aktuelle Plazierung	Letzte Plazierung	Spiel	System	Hersteller
1	3	Bionic Commando	C-64/Spectrum/Amstrad/ST/Amiga	Go!
2	13	Nebulus	C-64/Amstrad/Spectrum/ST/Amiga	Hewson Consultants
3	2	Barbarian II	C-64	Palace
4	10	Starglider II	ST/Amiga	Rainbird
5	1	Football Manager II	ST/Amiga/C-64/Amstrad/Spectrum/PC	Prism Leisure
6	4	Summer Olympiad	ST/C-64/PC	Tynesoft
7	5	Battleships	C-64/Spectrum/Amstrad/ST/Amiga	Elite/Encore
8	–	Summer Edition	C-64	Epyx
9	21	Daley Thompson's Olympics	C-64/Amiga/ST	Ocean
10	24	Bomb Jack	Spect./C-64/Amstrad/C-16/ST/Amiga	Elite/Encore
11	–	Salamander	Spectrum/C-64/MSX	Imagine
12	18	Carrier Command	ST/Amiga	Rainbird
13	6	Ghostbusters	Spectrum/C-64/Amstrad/XL/MSX	Mastertronic
14	14	Bard's Tale III	C-64/Apple II	Electronic Arts
15	7	ACE	C-64/Amstrad/Spectrum/C-16/+4	Cascade
16	27	Alien Syndrome	ST/Amiga/C-64/Spectrum/Sega	Ace
17	9	xxx (indi)	Spectrum/Amstrad/C-64	Imagine
18	16	Winter Edition	C-64	Epyx
19	–	Menace	Amiga	Psyclapse
20	–	Virus	ST	Firebird
21	–	Garfield	C-64/ST/Amiga	The Edge
22	30	Captain Blood	ST/Amstrad/PC	Ere Informatique
23	12	Empire Strikes Back	ST/Amiga/C-64/Amstrad/Spectrum	Domark
24	8	xxx (indi)	C-64/Amstrad/Spectrum/ST/PC/MSX	Ocean
25	19	Overlander	ST/Amiga/C-64/Amstrad/Spectrum	Elite
26	22	Fugger	C-64	Bomico
27	17	Arkanoid II	C-64/Spectrum/Amstrad/ST	Imagine
28	28	Hawk Eye	C-64	Thalamus
29	15	Vindicator	C-64/Spectrum/Amstrad	Imagine
30	–	Joe Blade II	Spectrum/C-64/Amstrad	Players

Top Ten/C-64

1 Barbarian II	Palace
2 Summer Edition	Epyx
3 Bionic Commando	Go!
4 Summer Olympiad	Tynesoft
5 Daley Thompson's Olym.	Ocean
6 Football Manager II	Prism Leisure
7 Nebulus	Hewson
8 Salamander	Imagine
9 Alien Syndrome	Ace
10 Bomb Jack	Encore

Top Ten/ST

1 Starglider II	Rainbird
2 Bionic Commando	Go!
3 Summer Olympiad	Tynesoft
4 Carrier Command	Rainbird
5 Nebulus	Hewson
6 Football Manager II	Prism Leisure
7 Dungeon Master	F.T.L.
8 Battleships	Elite
9 Virus	Firebird
10 Garfield	The Edge

Top Ten/Amstrad

1 Bionic Commando	Go!
2 Nebulus	Hewson
3 xxx (indi)	Imagine
4 Battleships	Encore
5 Football Manager II	Prism Leisure
6 Bomb Jack	Encore
7 ACE	Cascade
8 Captain Blood	Ere Informatique
9 Overlander	Elite
10 Joe Blade II	Players

Top Ten/Spectrum

1 Daley Thompson's Olym.	Ocean
2 Salamander	Imagine
3 Gauntlet	Kixx
4 Bomb Jack	Encore
5 Battleships	Encore
6 Joe Blade II	Players
7 Bionic Commando	Go!
8 Football Manager II	Prism Leisure
9 Nebulus	Hewson
10 xxx (indi)	Imagine

Top Ten/Amiga

1 Menace	Psyclapse
2 Starglider II	Rainbird
3 Nebulus	Hewson
4 Bionic Commando	Go!
5 Football Manager II	Prism Leisure
6 Carrier Command	Rainbird
7 Alien Syndrome	Ace
8 Bomb Jack	Elite
9 Interceptor	Electronic Arts
10 Garfield	The Edge

Top Ten/PC

1 Space Quest II	Sierra-On-Line
2 Driller	Incentive
3 Football Manager II	Prism Leisure
4 PHM Pegasus	Electronic Arts
5 Sub Battle Simulator	Epyx
6 Captain Blood	Ere Informatique
7 Summer Olympiad	Tynesoft
8 Macadam Bumper	Ere Informatique
9 Hitchhiker's Guide	Infocom
10 She-Fox	Martech

Gelobt sei, was hart macht!

Programm: P.O.W. – Prisoner of War, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 100 Mark, **Hersteller:** Actionware, Batavia, USA, **Muster von:** 1 / 2 / 7 / 14.

Mein lieber Schwan – da geht's ja ab! Die Rede ist von **P.O.W.** (Prisoners of War), dem neuen **ACTIONWARE**-Programm und derzeit wohl heißesten Anwärter auf einen Spitzenplatz in den von der Bundesprüfstelle zusammengestellten Indizierungs-Charts. An Härte übertrifft das Game wohl alles bisher Dagewesene, und auch der auf der Packung abgedruckte Hinweis ist wohl nicht dazu angetan, dem kriegsverherrlichenden Spiel den gewünschten moralischen Anstrich zu geben. Dort nämlich heißt es gelb auf schwarz: *„P.O.W.* hat keine schöne Story, denn leider basiert sie auf der Geschichte. Es ist aber eine der Stories, die alle Generationen kennen sollten, damit sich solche Vorfälle niemals mehr wiederholen."

Solchermaßen vorbereitet starten wir also in das als „Action Adventure" apostrophierte Spiel, dessen Cover eine muskelbepackte Heldenfigur ziert, welche dem kampferprobten Rambo alias Sylvester Stallone gar nicht mal so unähnlich sieht. Die schon kurz angesprochene Story des Games nimmt sich recht bescheiden aus: Sechs amerikanische Soldaten sind feindlichen Truppen (ob dies Japaner, Russen, Deutsche oder sonstige sind, wird nicht näher erläutert) in die Hände gefallen und müssen befreit werden. Das war's dann im Grunde auch schon; der Rest ist – nein, nicht Schweigen, – sondern Action, sprich: Maschinengewehrsalven, Hubschraubergeknatter, Todesschreie ...

Spätestens jetzt, meine ich, ist der Zeitpunkt für eine kurze persönliche Anmerkung gekommen. Der geneigte Leser mag es mir verzeihen, aber ein paar Worte „in eigener Sache" muß ich einfach loswerden. P.O.W. ist ein Programm der härteren Gangart. Seine Handlung ist sicherlich fragwürdig, und nicht zuletzt seine realistische Darstellung macht das Game, gelinde gesagt, zu einem gefährlichen Produkt. Deshalb befinde ich mich in einer etwas schwierigen Situation, denn einerseits sollte man als ein Mensch mit einer pazifistischen Grundhaltung Machwerke dieser Art grundlegend ablehnen, andererseits aber (und jetzt ist es endlich raus!) hat mir das Spiel Spaß gemacht. Hierfür mag es zwei Erklärungen geben: Zum einen finde ich es relativ gleichgültig, ob sich mein (Computer-) Fadenkreuz beispielsweise auf ein Raumschiff richtet, in dessen Inneres ich keinen Einblick habe, oder ob ich direkt ein Wesen aufs Korn nehme, das sich als ein Gebilde aus ein paar Pixeln auf dem Monitor darstellt. Ob nun abstrakt oder gegenständlich – in jedem Falle lege ich irgendjemanden oder irgendetwas um. Wo also ist da eine Grenze zu ziehen? Darüber hinaus weiß ich sehr wohl zu unterscheiden zwischen Fiktion und Realität (und ich denke, auch Euch gelingt diese Unterscheidung ohne Probleme).

Nachdem ich Euch nun Einblick in meine Gewissensnöte gewährt und Euch lang genug die Ohren vollgesülzt habe, endlich wieder zurück zum Spiel. Der Anfang ist noch recht harmlos; zu Beginn nämlich zielt man auf Schießscheiben, die nach und nach in immer kürzeren Abständen auf dem Bildschirm erscheinen und nach kurzer Zeit wieder verschwinden. Diese Einstimmung hat jedoch durchaus ihren Sinn, denn abhängig von der Anzahl der Treffer und der verbrauchten Munition ist die Einstufung für das spätere Spielgeschehen. Nach der „Pappkameraden-Runde" setzt man das Game nun als „Private", „Sergeant" oder „General" fort: je höher der erworbene Rang, umso höher ist auch der Schwierigkeitsgrad in den nun folgenden Kampfszenen. Etliche Level (Dschungel, Brücke, Sumpfgelände, Strand usw.) müssen überstanden werden, um die gestellte Aufgabe – die Befreiung der Geiseln – zu bewältigen. Diese einzelnen Stationen sind teilweise miteinander verbunden, was bedeutet, daß die Reihenfolge der Levels nicht frei gewählt werden kann. In einer Übersichtskarte sieht man, welche Wege eingeschlagen werden können. Wichtig ist es, immer ein Auge auf die Statusanzeige (am unteren Bildschirmrand) zu haben. Hier erfährt man, wieviel Munition noch zur Verfügung steht (Raketen zum Abschuß von Helikoptern, Panzern, U-Booten; Gewehrpatronen und Reservemagazine), wie es um das eigene Wohlbefinden bestellt ist (health 0 = mausetot) und wieviel Punkte man sich bereits erkämpft hat.

Mit Ausnahme der Geiseln, der Hunde und der Affen sollte man auf alles schießen, was sich auf dem Bildschirm tummelt. Bringt man (versehentlich) alle sechs Geiseln um, so ist das Spiel beendet (wär' ja auch Quatsch, noch weiterzumachen, wenn es niemanden mehr zu befreien gibt). Trifft man die Hunde oder Orang-Utans, so wird dies mit dem Abzug von 5.000 Punkten bestraft. Dementgegen lassen abgeschossene Gegner das Bonuskonto anwachsen, je nach ihrer kämpferischen Qualität um 250 bis 500 Punkte. Natürlich läßt es sich gar nicht vermeiden, daß man selbst auch den ein' oder anderen Treffer abbekommt, und so sollte man sich die Erste-Hilfe-Koffer nicht entgehen lassen, die hin und wieder per Fallschirm zu Boden gleiten. Dies passiert jedoch nicht an allen Schauplätzen des Games, so daß man bezeiten zu horten anfangen sollte. Ganz besonders wichtig ist es, die Koffer nicht schon in der Luft abzuschießen, sondern erst dann, wenn sie langsam in den Boden eintauchen. Auch Munition und Raketen können nachgefüllt werden. Reservemagazine werden durch blaue Rechtecke dargestellt, Raketen durch streichholzähnliche weiße Stäbchen mit rotem Kopf. Mit diesen Informationen dürf-

Fotos (4): Amiga

»*Hitstern oder nicht? Selten fiel uns die Entscheidung so schwer. Denn P.O.W. ist unheimlich hart, aber auch unheimlich gut!*«

tet Ihr nun eigentlich bestens auf das Programm vorbereitet sein, denn was nun noch bleibt, sind allein Treffsicherheit und Reaktion. Anzumerken bleibt noch, daß das Spiel entweder mit der Maus gesteuert wird oder aber mit der ebenfalls von ACTIONWARE hergestellten Light Gun. Diese jedoch ist in Deutschland noch nicht zu haben, und eine Bestellung in den USA wäre nun ja doch wohl etwas übertrieben, zumal das Ding wahrscheinlich auch nicht ganz billig ist. Aber auch mit der Maus läßt sich das Game einwandfrei steuern. Die Grafiken sind durchweg gelungen, fein gezeichnet, der BPS aber wahrscheinlich zu detailliert (Ihr wißt schon, wie das zu verstehen ist). Soundeffekte gibt's natürlich auch, Musik jedoch nur bei 'nem Mega-Amiga. Um zum Schluß zu kommen: Nach einigem Nachdenken habe ich mich, trotz der Härte des Spiels, dazu entschlossen, dem Programm einen Hitstern zu verpassen. Die Gründe dafür: Siehe oben! Wenn Ihr Euch meiner Meinung anschließt und Euch das Game interessiert, dann besorgt es Euch bald – lang wird's wahrscheinlich nicht mehr zu haben sein!

Bernd Zimmermann

Grafik	**10**
Musik (nur bei MByte)	**9**
Soundeffekte	**9**
Spielablauf	**10**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**10**

Der neue Stern am Software-Himmel: GOLDEN GOBLINS

Edles Logo um ausgefeilte Unterhaltungssoftware

Goldene Lettern, bespannt mit tiefroter Drachenhaut – sehr amüsant schaut er aus, der wuchtige Schriftzug des Gütersloher Programmier-Teams, welches bereits seit Juni dieses Jahres als jüngster Sproß am Himmel der bundesdeutschen Software-Scene prangt. Trotz einem recht jungen Durchschnittsalter von etwa 23 Jahren muß man festhalten, daß **GOLDEN GOBLINS** durchaus alte Hasen in Sachen Software sind, denn -man höre und staune- schon alle acht Computerfreaks aus der Münsterstraße haben bereits in ihrer Vergangenheit für ein bekanntes Software-Haus rund ums Homecomputer-Business gearbeitet. Die Tatsache, daß man untereinander eine gemeinsame Basis erreicht hat, was das Programmieren und Gestalten von Homecomputersoftware anbelangt, machte sich die Crew zunutze und gründete vergangenen Sommer einfach eine selbständige Gruppe mit dem Ziel, hochwertige Unterhaltungssoftware auf allen gängigen Systemen zu entwickeln. Dabei legt man größten Wert auf ausgefeilte Grafik, Bedienerfreundlichkeit und hohe Spielmotivation durch neuartige Spielideen.

Rolf Lakämper, Entwicklungsleiter und 16 Bit-Spezialist bei GOLDEN GOBLINS, erklärt: „Als Gruppe kennen wir uns schon zwei Jahre. Genug Zeit, um den Zusammenhalt und die gemeinsame Kooperation zwischen den Leuten selbst zu erkennen. Insofern hatten wir die besten Vorraussetzungen, uns als eigenständige Gruppe zu profilieren. Mit acht festen Mitarbeitern und etwa fünf „Freien" sind wir in der Lage, die gesamte Bandbreite der Homecomputersoftware abzudecken. Unsere Gruppe setzt sich zusammen aus drei Grafikern, davon einer speziell für PC und C-64, zwei PC-Programmierern, einem Commodore-Programmierer und zwei Spezialisten für die 16 Bitter Amiga und Atari. Damit bietet sich auch die Möglichkeit, sich untereinander gegenseitig zu ergänzen, wo es nur geht."

Nach vielfaltigen Unstimmigkeiten mit dem ehemaligen Arbeitgeber löste die gesamte Gruppe das Verhältnis zu dem Softwarehaus auf, um gemeinsam etwas Neues angehen zu können. Zur rechten Zeit machte da der Düsseldorfer Softwarehersteller RAINBOW ARTS ein großzügiges Angebot: Übernahme der Düsseldorfer Geschäftsräume in Gütersloh, absolute Eigenregie in der Spielentwicklung, vom Spieldesign über Grafikerstellung und Programmierung bis hin zur Covergestaltung. So können eigene Ideen im Sinne der Gruppe verwirklicht werden, mit ausreichender Entwicklungszeit zugunsten einer ausgereiften Spielbarkeit bis ins Detail. Die Bedingung: RAINBOW ARTS-Exklusivrechte auf die neuen Programme des GOLDEN GOBLINS-Labels.

Nachdem der Pakt „begossen" ward, machten sich die GOBLINS sogleich ans Werk, um jetzt auf eigenem Betriebssystem Anspruchsvolles für den Feierabend, zugleich aber auch etwas für die Tüftler zu erstellen.

Lakämper: „Wir gehen davon aus, daß wir jedem Kunden etwas bieten müssen, zumal von GOLDEN GOBLINS keine Low-Budget-Sachen herausgegeben werden."

Die ersten beiden Spiele von GOLDEN GOBLINS werden Anfang des kommenden Jahres erwartet: *Grand Monsterslam* , ein Fantasy-Sportspiel und *Circus Attractions* , ein Zirkusgame mit sechs verschiedenen Darbietungen. Auf diese beiden Neuerscheinungen kommen wir gleich genauer zu sprechen!

Danach gönnen sich die Programmierer erst mal etwas Zeit für ein komplexes Thema: Ein Rollenspiel ist angesagt. Im Zuge der Verlagerung interner Schwerpunkte von Action auf Strategie, Rollenspiele und Simulationen möchte das Team einen wichtigen Aspekt von Seiten der Spielindustrie nicht außer Acht lassen. Hartwig Nieder-Gassel, Grafiker (16 Bit), Werbegestalter und Spieldesigner bei GOLDEN GOBLINS, und obendrein erfahrener Rollenspieler seit den frühen 80ern, nennt das Kind beim Namen: „Wir spielen mit dem Gedanken, eine Kombination zwischen Computer- und Brettspiel zu entwerfen. In der Spielzeugbranche kann man immer häufiger beobachten, daß unterschiedliche Geschäftszweige in Bezug auf ein Objekt durchaus kooperativ zusammenarbeiten können und dies auch tun. Für den Kunden eine angenehme Sache, da sein erworbenes Produkt dadurch oft eine qualitative Aufwertung erfährt. Man nehme zum Beispiel den Buchhandel, der zu einem beliebten Rollenspiel aus der Spielzeugindustrie begleitend seinen Roman präsentiert. Für viele eine wertvolle Ergänzung, die ein Spiel perfektioniert.

Gleiches hat sich bei TV-Serien, in der Politik, und, und, und bestens bewährt. Die Software-Scene krankt bislang noch ein wenig an solchen Dingen. Natürlich sind wir uns darüber im klaren, daß wir eine langwierige Entwicklungszeit in Anspruch nehmen müssen. Doch unsere Kunden werden es uns danken, so hoffe ich, zumal sich jedes Rollenspiel einmal aufs andere aufbauen soll. Die Basis für kontinuierliche Fortsetzungen muß eben genau durchdacht werden, und das kostet Zeit!“ Soviel zur Crew selbst, doch nun schwenken wir mal über zum Thema „Neues“! Vorab sei festzustellen, daß sich die Gruppe bemüht, zum Erscheinungsdatum die Programme für jedes System einschließlich PC auf den Markt „werfen“ zu können. Ein guter Vorsatz, der vielleicht nicht immer einfach zu bewältigen sein wird. Ja, das eine der beiden laufenden Produktionen wird ein Sportgame auf ausgefallener Fantasy-Basis. GRAND MONSTERSLAM ist ein Feldspiel.

Startschuß zum fröhliches Belomschießen! Doch Vorsicht, die Monsterchen sind nicht ohne!

Die Background-Story: Das Volk der Fantasy-Welt besteht aus Orks, Drachen, Zwergen, Halblingen, Zauberern, Trollen, Minotauren und Dieben, eben aus normalen Leuten, die man im alltäglichen Leben auf der Straße treffen kann (lt. Beschreibung!). All diese Wesen treffen sich einmal im Sonnenjahr zum großen Kampf der Rassen, bei dem jeweils der beste Kämpfer aus den eigenenen Reihen seine Rasse würdig vertreten muß.

Aus unserer Sicht erscheint MONSTERSLAM wie eine Mischung aus Tennis und American Football. Zwei Kämpfer verschiedener Rassen versuchen auf einem tennisplatzähnlichen Feld die auf der Abstoßlinie verharrenden „Beloms“ (fußballgroße, süße, wuselige Monsterchen) durch einen Tritt auf die gegnerische Seite zu befördern. Neben dem Schießen gilt es auch, auszuweichen, da die Beloms nicht gerade leicht sind. Wird man von einem solchen schwungvoll getroffen, kann es vorkommen, daß man kurze Zeit bewußtlos auf dem Spielfeld liegenbleibt. Erst, wenn das eigene Spielfeld „belomfrei“ ist, muß der Kämpfer zum „Homerun“ antreten und das gegnerische Feld erreichen. Hat er dies geschafft, kann er sich zu Recht als Sieger feiern lassen.

Den MONSTERSLAM kann man aus der 3D-Perspektive betrachten. Jede Aktion auf dem Feld wird von reger Teilnahme aus den Zuschauerreihen begleitet. Der Held des Kampfes ist der neue Träger des gelben Wams und der güldenen Medaille. Zwischen den Qualifikationsspielen (1. und 2. Ausscheidungsturnier) und dem Endkampf erscheint ein Zwischenspiel, welches von einer radikalen Abordnung der Gewerkschaft der freien Kampfbeloms (GFK), einer Splittergruppe des „Bundes für getretene Tiere (BGT)“ als politische Machtdemonstration eingeführt wurde. Man bezeichnet dieses Spiel hinter vorgehaltener Klaue auch als „Rache der Beloms“.
„Hereinspaziert, hereinspaziert, meine sehr verehrten Damen und Herren, treten Sie ein in die glitzernde Welt der...“! Na, dämmert's? So beginnt die Beschreibung für die zweite Attraktion der Ostwestfalen. Was kann's anderes sein als ein Zirkusspiel?
CIRCUS ATTRACTIONS wird es heißen, das Game rund um die Faszination der Akrobatik und atemberaubenden Artistik. Der Unterschied: Hier ist der User derjenige, der in sechs Levels sein Publikum mit sensationellen Nummern verzaubern muß. Not easy, was da auf uns zukommt: Eleganz und Mut auf 'nem Hochseil, Geschicklichkeit und Genauigkeit beim Messerwerfen, Kraft und Hochleistung auf dem Trampolin, Akrobatik beim Jonglieren, Körperbeherrschung beim Turmspringen. Es gilt, die Gunst des Publikums durch gekonnte Kunststücke an sich zu reißen. Dabei wird durch 3D-Perspektiven, Multi-Ebenen-Scrolling und trickfilmartige Animation eine Darstellung erreicht, die die Gefahr und den Nervenkitzel nicht nur erahnen, sondern direkt miterleben lassen.

Messerwerfen in CIRCUS ATTRACTIONS!

CIRCUS ATTRACTIONS kann man allein oder zu zweit (dann als Duo) spielen. Das Duo spielt im Team und muß sich gegenseitig ergänzen. Klar, man kann auch mal 'ne Gefahr oder ein Risiko auf seinen Kumpel abwälzen.

Die Produktion und die Umsetzungen auf alle gängigen Systeme (Atari ST, Amiga, C-64, PC) sind zur Zeit voll im Gange. Mehr lassen wir von GOLDEN GOBLINS hören, sobald die ersten spielbaren Demo-Versionen eingetroffen sind. Man darf also auf einiges gespannt sein.

Matthias Siegk

Im Profil: GOLDEN GOBLINS

Rolf Lakämper (22): Erste Programmschritte auf dem legendären ZX-81, wechselte später zum Sinclair Spectrum, der ehemals größten Spiele-Maschine. Während seiner Tätigkeit bei micro-partner gemeinsam mit Thomas Meiertobehrens entwickelte er u.a. „Mission Elevator“, das erste bundesdeutsche Computergame mit durchschlagendem internationalen Erfolg. Im Laufe der folgenden zwei Jahre hat er die jetzigen Mitarbeiter kennengelernt. Seit Juni 1988 Entwicklungsleiter unter eigenem Label. Aufgaben: 16 Bit-Programmierung, Spieldesign, Endkontrolle in Sachen „Spielbarkeit“.
Hartwig Nieder-Gassel (28): Nach seiner Schlosserlehre studierte er acht Semester Grafikdesign. Seit den frühen 80ern Beschäftigung mit Rollenspielen. War wesentlich beteiligt an „Western Games“. Seine Aufgaben heute: Rollenspiele/ Brettspiele (amerik., angloamerik.), Grafik 16 Bit, Werbe- und Covergestaltung, Spieldesign.
Bettina Wiedner (22): Computergrafik seit der 12. Klasse auf allen gängigen Computersystemen. Wesentliche Mitarbeit an Werbegrafiken zu „Mission Elevator“, war beteiligt an „Western Games“ und „Pink Panther“. Aufgaben heute: Grafik 16 Bit, Werbe- und Covergestaltung.
Gisbert Siegmund (21): Wichtige Arbeiten für „Mission Elevator“ und „Vampire's Empire“. Schreibt mit Vorliebe besonders schnelle Routinen für sehr komplexe Games. Aufgaben heute: Amiga/ Atari ST -Programmierung, Spezialist für Schnelligkeit.
Volker Marohn (30): Nach Chemiestudium eigene Software-Firma(Spectrum). Solide Programmierlaufbahn vom ZX-81 über Spectrum und Schneider zum PC. Aufgaben heute: PC-Programmierung zusammen mit...
Holger Ahrens (24): Während seines Studiums freiberufliche Tätigkeit für Softwareproduktion. Beteiligt an „Vampire's Empire“. Aufgaben heute: Mit Volker Marohn PC-Programmierung.
Jörg Prenzing (21): Während der Schulzeit bis heute Programmierer und C-64-Freak, aber auch in Sachen Amiga kundig. Aufgaben heute: C-64-Programmierung.
Olaf Menges v. Rauchhaupt (22): Vielfältige Erfahrungen im Bereich C-64-Grafik. Beteiligt an „Western Games“. Aufgaben heute: Grafiken für PC und C-64. *mats*

Fantasy- und Flipperspaß

Programm: Advanced Pinball Simulator, **System:** Amstrad (getestet), Spectrum (getestet), **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Code Masters, Southam, England, **Muster von:** Code Masters, 7

Ein gnadenloser Zauberer regiert mit unerbittlicher Härte einige Dörfer, die von der Landwirtschaft leben. Da die Bauern aber in diesem Jahr aufgrund einer großen Dürre keine große Ernte einfahren konnten, zerstörte der Zauberer aus Rache eines der Dörfer und droht nun, einen Vulkanausbruch hervorzurufen, wenn die Ernten der anderen Dörfer genauso schlecht werden. Doch was zuviel ist, ist zuviel: Die Dorfbewohner wollen sich wehren. Den Part des „Widerstandseinzelkämpfers" übernimmt alsdann der Spieler, dem es obliegt, das zerstörte Dorf wieder aufzubauen, die Burg des Zauberers zu vernichten, den Vulkanausbruch zu verhindern und einen Zaubertrunk zu brauen, der den Zauberer vertreibt.

Foto: CPC-Version

Die große Frage nun: Ist dies der Plot zu einem Adventure? Oder gar einem Rollenspiel? Weit gefehlt! Diese neue **CODE MASTERS**-Produktion ist nichts anderes als eine ganz simple Flippersimulation mit dem Titel **ADVANCED PINBALL SIMULATOR**! Geschrieben wurde sie von einem berühmten Duo, den Oliver Twins, die schon einige hervorragende Billigspiele programmiert haben. Wenn ich so in meinen grauen Zellen wühle, fallen mir eigentlich nur sehr wenige Flipper-Spiele für die 8-Bit-Rechner ein, die ihr Geld wert waren. Und jetzt einen Flipper für 10 Märker mit **diesem** Plot?

Man möchte es nicht glauben, aber die Oliver Twins haben es verstanden, diese wirre Geschichte gut auf die Spielfläche des Flippers umzustzen. So gibt es verschiedene Reihen von Targets (das sind in der Regel Schildchen, die nach Ballberührung verschwinden) und Kugelbahnen, die nach einigen Abschüssen oder Durchläufen den begehrten Zaubertrank kochen oder auch das Dorf wieder aufbauen. Vor den Targets erscheinen dann die entsprechenden Symbole, also z.B. das Dorf oder die Flasche mit Zaubertrank. Zu Beginn jedes Spiels ist außerdem noch die gesamte Burg des Zauberers zu sehen, die langsam, aber sicher durch eine Dreier-Reihe von Targets abgetragen wird. Am witzigsten ist dem Programmierduo aber der Vulkan gelungen, der von einem Wald geschützt wird. Betätigt man sich als Holzfäller und trifft die einzelnen Bäume jeweils dreimal, ist der Weg frei.

Neben diesen „Special-Features" bietet der PINBALL SIMULATOR aber auch all die Standards, die die Flipper-Fans begeistern werden. So gibt es die altbekannten Bumper und Pilze, die den Ball abstoßen, Laufrinnen, vier Flipper (gemeint sind die Schläger) sowie die altbekannte Abschußrampe. Zudem ist der Lauf der Kugel sehr realistisch und folgt dem gedachten Neigungswinkel der Spielfläche exakt. Einziger Wermuthstropfen ist die fehlende Rüttelmöglichhkeit, die die Realitätsnähe noch kräftig unterstützt hätte. So aber ertappte ich mich einige Male dabei, wie ich den Rechner selbst umerschubste...

Ansonsten macht es aber jede Menge Spaß, den Ball möglichst geschickt im Spiel zu halten, es entsteht halt dieselbe Faszination wie beim großen Original – wenn auch mit kleinen Abstrichen. So machte sich besonders der Spectrum mit einer ruckeligen Ballanimation und diversen Farbüberlappungen bemerkbar, während der Amstrad alles viel flüssiger bewegte und auch keine Probleme mit den Farben hatte (wie auch...?). Ein klein wenig ärgerlich war leider die etwas ungenaue, weil langsame Kollisionsabfrage. Man muß manchmal schon höllisch aupassen, um sich beim Wegschlagen der Kugel nicht zu verschätzen.

Mit diesen kleineren Macken kann man als Spieler aber lokker leben, denn neben dem spaßigen Spielablauf spendiert CODE MASTERS den Low Budget Fans noch einige nette, kleine Grafiken, gesampelte Sprachausgabe, eine fetzige Melodie von David Whittaker und spielhallenmäßige Sound-FX auf dem Amstrad. Der Spectrum kommt somit insgesamt in puncto Qualität ein klein wenig schlechter weg als sein 8-Bit-Bruder, aber alles in allem ist der ADVANCED PINBALL SIMULATOR auf beiden Rechnern eine tolle Simulation, die Ihr Geld wert ist. Wenn ich an ältere Simulationen dieser Art denke, die weitaus teurer und zum Teil schlechter waren, würde ich den APS glatt mit dem Prädikat „wertvoll" auszeichnen. Einen Hitstern hat das Game aber allemal verdient!

philipp

(Amstrad/Spectrum)		
Grafik	7	7
Sound	9	6
Spielablauf	9	8
Motivation	10	10
Preis/Leistung	10	10

Schwach!

Programm: Turbo, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 65 Mark, **Hersteller:** Micro Illusions, **Bezugsquelle:** Micro Illusions.

„Du bist gerade im Autorennen gestartet. Es gibt keine Regeln und keine Schiedsrichter, nur Dich und Deinen getunten „Wagen...". Soweit ein Zitat aus der Anleitung zu **TURBO,** einem neuen Programm aus dem Hause **MICRO ILLUSIONS**, die durch Spiele wie *Fairy Tale*, etc. speziell für den Amiga recht bekannt sind. Übrigens war TURBO schon seit längerem angekündigt, und so waren die Erwartungen natürlich recht groß. Schon während des Ladens schraubt man diese jedoch zurück. Das Ladebild erscheint halb digitalisiert, halb gezeichnet und macht keinen besonderen Eindruck. Als nächstes erscheint ein Auswahlmenü, in dem der Spieler seinen Kontrahenten bestimmt. Es ist entweder ein zweiter menschlicher Spieler (auch über Modem) oder der Computer.

Nachdem dann das Startzeichen ertönt ist, erscheint endlich die Rennstrecke. Sie scrollt von oben nach unten und erstreckt sich im 1. Spielermodus erstaunlicherweise nur über die linke Hälfte des Bildschirms. Der zu steuernde Wagen ist sehr klein dargestellt, hat dafür aber ein fantastisches Beschleunigungsvermögen. Er beschleunigt von 0 auf 180 in sage und schreibe 1,16 Sekunden (eigenhändig gestoppt!)! Überhaupt ist das ganze Geschehen in Mikrografik dargestellt. Winzige Fußgänger überqueren hin und wieder die Fahrbahn und können überfahren werden, wobei sie einen „Schrei" ausstoßen (zum Sound kommen wir später) und nur einen Blutfleck hinterlassen. Das Ganze erinnert sehr stark an ein meines Wissens für den C-64 indiziertes Spiel.

Ziel des Spieles ist es übrigens, innerhalb einer vorgegebenen Zeit die Rennstrecke abzufahren. Behindert wird man dabei von den obligatorischen Bösen in Autos und auf Motorrädern. Treibt man es auf der Strecke mal zu wild, kann auch die Polizei auftauchen. Hinderlich sind auch die ab und zu auftauchenden Bahnübergänge. Um sich wehren zu können, gibt es zudem noch Extrawaffen, die man aufsammeln kann. Durch diese kann man dann schneller fahren, schießen etc.! Wie man sieht, hat man sich dabei nichts Neues einfallen lassen. Auch im zweiten Spielmodus kommt da wenig Spielfreude auf. Dabei ist der Bildschirm gesplittet.

Im Vergleich zu anderen Autorennspielen für den Amiga nimmt „Turbo" eindeutig den letzten Platz ein. Das Ruckelscrolling verursacht Augenschmerzen, der Sound ist, gelinde gesagt, lächerlich (nur Pieps- und Brummtöne) und das Gameplay bietet auch nur olle Karmellen. Zudem erscheint TURBO sehr indizierungsverdächtig. Mein Tip: Finger weg!

M. Kohl

Grafik	3
Sound	2
Soielablauf	alt
Motivation	2
Preis/Leistung	2

C64 * Amiga

Amiga * Atari ST
PC (CGA/EGA)

Jeanne d'Arc

Im Laufe der wechselreichen Geschichte erlebte Frankreich zahlreiche Umwälzungen. Ende des 15. Jhrh. gab es eine Zeit, in der nur ein Wunder den Staat retten konnte. Dieses Wunder wurde durch Jeanne d'Arc vollbracht.

Erleben Sie, in der Gestalt von Charles, dem Erben der Krone, diese Epoche hautnah. Bewahren Sie, als König von Frankreich, die Einheit des Staates; schützen Sie Ihr Land vor den Engländern.

Alle Mittel eines erfolgreichen Staatsmanns stehen Ihnen zur Verfügung (z. B. Diplomatie, Spionage, Handstreiche).

Ebenso die Befehlsgewalt über die Truppen, die Handhabung der Steuern und nicht zuletzt die Rechtsprechung ...

Jeanne d'Arc ist nicht frei erfunden. Ähnlichkeiten mit lebenden oder toten Personen sind nicht rein zufällig!

Jeanne d'Arc ist ein Strategie-Arcade-Adventure, des französischen Softwarehauses Chip. „Ein Programm, das man gesehen haben muß", sagt das Computermagazin „Tilt".

Amiga * C64

Katakis
„ASM-Hit" ASM 9/88
„Der Arcade-Hammer" Rushware Aktuell
„Katakis – Ballern de luxe"
Happy Computer Special 5
„Fantastisch" „... bestes Actionspiel auf dem Amiga." Power Play 6
„It's grrreat, man" „Overall 93%" Zapp 10/88
„Gameplay 95%" Gamesweek

DANGER FREAK

Erleben Sie das Filmbusiness!

Lassen Sie sich als Stuntman engagieren, der jede Actionscene spielt. Auf dem Bondmobil, dem Motorrad oder dem U-Boot. Vier unterschiedliche Spielfilme und Zwischenspiele erwarten Sie.

Übrigens das meint die ASM: „ASM-Hit" (10/88)

Neue Konvertierungen:
Bad Cat für PC (CGA/EGA)
Reise zum Mittelpunkt der Erde für PC (CGA/EGA)
Jinks für Atari ST
To be on top für Atari ST
Garrison für C64

Rainbow Arts

Vertrieb: Rushware GmbH
Mitvertrieb: Microhändler

Ballern mit Bach

Programm: Skychase, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 75 DM, **Hersteller:** Image Works, London, England, **Muster von:** 15
Lang ist es her, seit OCEAN mit *Top Gun* den kläglichen Versuch startete, einen Zwei-Spieler-Luftkampf mit gesplittetem Bildschirm zu programmieren. Nach diesem Mega-Flop hat sich keine andere Firma an dieses Spielkonzept gewagt – bis jetzt. Mit **SKYCHASE** liegt nämlich nun quasi eine 16-Bit-Fassung dieses Luftkampf-Spektakels vor, allerdings nicht von OCEAN, sondern vom Softwa-re-Neuling **IMAGE WORKS**. Neu ist dabei aber lediglich der Name, alles andere sind begabte Jungs von **MIRRORSOFT**, die nun endlich mal zeigen wollen, was sie alles können.

Foto: Amiga

Nach dem Einladen jedenfalls zeigt sich sofort, daß der Programmierer was von Musik versteht, denn statt dümmlich gesampeltem Synthi-Stampf gibt's J.S. Bachs Brandenburgisches Konzert Nr. 3 in spinettähnlichem Sound. Kommt total gut!
Weiterhin erscheint im unteren Drittel des Bildschirms die Menüleiste, mit der umfangreiche Einstellungen fürs Spiel vorgenommen werden können. So kann der Vorrat an Munition, Treibstoff und auch Raketen begrenzt werden – oder eben auch nicht. Das Spiel ist immer dann zu Ende, wenn einem der Kontrahenten der Sprit ausgeht; kommt also nicht in Versuchung, diesen Menüpunkt auf „unendlich" einzustellen!
Wenn Ihr Euch dann noch klar seid, welchen Flugzeugtyp Ihr wollt, wie schnell geschossen werden kann oder wie groß der Neigungswinkel im Kurvenflug sein darf, kann's endlich losgehen.
Wenn das bis jetzt auch so klingen mag, als hätte man es bei SKYCHASE mit einem komplizierten Strategiespiel zu tun, so wird man spätestens dann eines besseren belehrt, wenn das Spiel beginnt. Solltet Ihr im stillen Kämmerlein spielen, empfiehlt sich zunächst die Option „Human vs. Computer". Sodann starten die beiden durchsichtigen Vektorfighter mit einem fetzigen Motorbrummen, wobei der menschliche Spieler die Steuerung des roten Flugzeuges übernimmt. Zur besseren Orientierung gibt es noch einen kleinen Mini-Radarschirm, der aber so übersichtlich ist, als wollte man eine Straßenkarte Deutschlands als Stadtplan benutzen. Immerhin läßt der Schirm erkennen, ob die beiden Flugzeuge nah oder weit auseinander sind. Leider, leider gibt auch die Sicht aus dem Cockpit nicht allzuviel her, denn außer einer grünen Fläche (Erdboden) mit einem Quadratnetz zur Entfernungsbestimmung und einer blauen Fläche (Himmel) gibt's nicht viel auf den kleinen Bildschirmen zu sehen. Größere grafische Erfolgserlebnisse lassen sich nur erreichen, indem man dem Gegner dicht auf den Fersen bleibt und auch mal eine Kollision riskiert. Die Animation der Vektorgrafik ist nämlich gar nicht mal schlecht.
Aber auch ohne verschwenderische Pixelpracht kann SKYCHASE durchaus unterhaltsam sein – wenn man es zu zweit spielt. Zwar schreibt der Hersteller in der Anleitung, man sollte den Skill-Level, also die Intelligenz des Computer-Gegners, auf „easy" stellen, will man nicht „zerfetzt" werden, aber in der Praxis hatte der Amiga gegen mich nie auch nur die Spur einer Chance. Da beide Flugzeuge beim Start aneinander vorbeifliegen, brauchte ich einfach nur einen kurzen Looping zu drehen, und schon hatte ich den Gegner im Visier. Jetzt noch eine kurze Feuersalve aus der Borkanone oder wahlweise zwei Raketen (die übrigens als Amiga-Bälle davonfliegen) – das war's!
Mehr Spaß macht's also nur mit einem Mitspieler, denn dann kann man sich heiße Fights über den Wolken liefern, die ein bissel spannender sind. Schade nur, daß auch bei dieser Spielweise die Möglichkeiten des Programms bald ausgereizt sind, denn schon nach einigen Spielen macht sich bemerkbar, daß die Motivation aufgrund des simplen Spielprinzips doch ziemlich bergab geht. Wenn ich mir dann überlege, daß der Spielefan für dieses Programm ca. 75 Märker hinblättern soll, kann ich vom Kauf eigentlich nur abraten. Für ein Low Budget Spiel wäre SKYCHASE ein würdiger Vertreter, so aber kann man IMAGE WORKS nur wünschen, daß das Image mit besseren Produkten noch kräftig aufpoliert wird, denn ansonsten sollte man das Label lieber umtaufen... *philipp*

Grafik	**5**
Sound	**9**
Spielablauf	**4**
Motivation	**4**
Preis/Leistung	**4**

Steuerung nervt!

Programm: Scorpion, **System:** C-64 (getestet), **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Rack it/Hewson, **Muster von:** Hewson.
SCORPION nennt sich ein weiteres 10-Mark-Game aus dem Hause **HEWSON** bzw. mit dem Label **RACK IT.** Bisher waren diese Billig-Spiele mehr oder weniger blind als „gut" einzustufen. Dies ist bei dem vorliegenden Produkt leider nicht so ohne weiteres gerechtfertigt. Nach dem Laden sieht man zwar ein effektvolles Intro, in dem man die Scrolling-Message per Joystick langsamer oder schneller laufen lassen kann, drückt man dann aber den Feuerknopf zum Start, geht's hinein ins zwar sonst gut gemachte aber schlecht zu steuernde Spiel. Sie übernehmen dabei einen Prototypen, den SCORPION, mit dem Sie in einem Pipeline-Gewirr Bomben aufsammeln müssen, die dort von zwei widerwärtigen Aliens hinterlassen werden. Ziel des Ganzen ist es, die beiden Aliens zu eliminieren, um in der nächsten Pipeline-Station aufzuräumen. Um die Aliens zu töten, muß man sie mehrmals treffen. Auch sollte man zusehen, möglichst viele der Bomben aufzusammeln, da man dadurch mehr Zeit zur Erfüllung des Auftrages bekommt. Natürlich kreucht und fleucht noch so manches Ungeziefer zwischen den Röhren herum, das man nicht berühren sollte und durch einen Schuß in die entgegengesetzte Laufrichtung zwingen kann. Das Ganze würde viel Spaß machen, wenn man sich nicht über kurz oder lang mit der Steuerung sämtliche Gräten brechen würde. Da muß man schon haargenau den Übergang von einer Pipeline zur anderen erwischen und bricht bei der Suche nach diesem „Schlupfloch" fast den Joystick auseinander. Hätte man das Game mit einer „Servolenkung" ausgestattet, dann wäre das Urteil „sehr gut" ausgefallen. So verliert man doch den Spielspaß in dem Maße, wie die Fingerknochen lädiert werden. Bleibt als Gesamturteil nur ein „Befriedigend", denn sonst hat SCORPION alles, was man sich für 10 Mark wünschen kann: Highscore-Eintrag (nicht speicherbar), ordentlichen Titelsound und annehmbare Grafiken. *str*

Grafik	**7**
Sound	**5**
Spielablauf	**6**
Motivation	**7**
Preis/Leistung	**7**

Kompliziert und komplex, aber urig! Die „trolligen" Höhlen von Rainbow Arts

Programm: Down At The Trolls, **System:** Amiga, Atari ST(beide getestet), C 64, **Preis:** ca.70 Mark, **Hersteller:** Rainbow Arts, Düsseldorf, **Muster von:** 42.
Die Ausgabe 5/88 unseres Magazins brachte einen ausführlichen Bericht über die uns damals verfügbare Vorab-Version von **Down at the Trolls**. Damals fehlten noch einige Details des lang angekündigten Programmes, um ein vollständiges Review zu verfassen, inzwischen liegen uns ad hoc gleich zwei Versionen vor: Amiga und Atari ST.
Man könnte fast meinen, Olaf Behrendt, der Programmierer der Atari ST -Version, habe zuviel „Augsburger Puppenkiste" gesehen, denn in der Tat, die Unterwelt der bösen Trolle hat vom Outfit so einiges mit der Bande des „Zoppo Trump" und den Erdmännchen gemein. Für diejenigen unserer Leser, die die Mai-Ausgabe nicht oder nicht mehr besitzen, umreißen wir an dieser Stelle nochmals grob die Handlung:

Die Geschichte der Trolle versetzt uns in eine Zeit, in der das erste Geschichtsbuch noch längst nicht geschrieben war. Die einzige Chronik aus anno dazumal finden wir in der Spielanleitung von Rainbow Arts: Hier ist die Rede von einem grausamen und blutigen Krieg zwischen dem Elfenvolk und den kriegerischen Trollen. Diese Trolle, so wurde es in der Urkunde festgehalten, unternahmen aus ihren Höhlen im Norden ständig Raubzüge die in Reiche der friedlichen Elfen, und so geschah es, daß alle kunstvollen und teils magischen Schätze der Sippe Dirillons bis heute in den tiefen Höhlen der Trolle verschwanden. Sicherlich gab es im Laufe der Geschichte viele Versuche von Dirillons Gefährten, diese Schätze zurückzuerobern, doch alle scheiterten schon im Ansatz, da sich die Elfen stets entdecken ließen und daher flüchten mußten, um ihre eigene Haut zu retten. Doch außer ihrem Leben brachten sie meist wichtige Informationen mit, mit denen Dirillon heute in der Lage sein könnte, den Gefahren unter der Erdoberfläche zu trotzen. Er hat also 'ne echte Chance, der Mann!

Amiga-Version: Dirillon sammelt Elfenschätze

So, an genau dieser Stelle greift nun der Spieler ins wilde Geschehen ein, um als Dirillon, Sohn des Elfenkönigs, den Schritt durch den Höhleneingang der Trollenburg zu wagen...

Das Action-Adventure-Gemisch aus dem Repertoire der Düsseldorfer **Rainbow Arts** begeistert den / die User durch das Einbringen vieler typischer Rollenspiel-Elemente. Bis zu acht Spieler können sich hier auf die lange Suche nach den Heiligtümern des Elfenreiches unten bei den Trollen begeben.

Das Programmiererteam stellt es den Mitspielern frei, die vorgegebenen 150 Höhlen zu durchsuchen, oder das sog. „Construction-Set" zu aktivieren, um mittels eines Editors eigene Underground-Systeme zu entwickeln. Dies hat den großen Vorteil, daß garantiert nie Langeweile aufkommen kann. Hat man eine leere Diskette zur Hand, so kann man über „Init" in die Editorscene gelangen und sich sodann auf die mannigfaltigen Symbole stürzen, um nach Herzenslust der Phantasie freien Lauf zu lassen. Räume, Gegenstände, ja sogar Gegner werden zu Marionetten und lassen sich nach Belieben verteilen. Also, Individualisten nach vorn!

Wer sich jedoch lieber auf vorgegebenen Wegen orientieren möchte, dem sei folgendes gesagt: Die einzelnen Trollhöhlen werden von maximal vier Bösewichtern bewacht. Und die hauen zu! Also Vorsicht! Die einzelnen Höhlenparts sind durch Türen verbunden, die Dirillon allerdings erst zu sehen bekommt, wenn er alle Schätze des Raumes im Sack hat. Zusätzlich zu den Türen gibt es verborgene Geheimgänge, deren Eingänge in regelmäßiger Folge auftauchen und wieder unsichtbar werden. Auch ein Zeitlimit haben die Programmierer nicht vergessen: Verweilt Dirillon zu lange in einer Höhle, dann geht dem armen Kerl bald die nötige Luft zum Atmen verloren...

Sehr schön gelungen ist die Animation des Games. Dirillon besteht aus etwas über 100 Animationsphasen. Dadurch läßt sich schnell erklären, wie die trickfilmähnlichen Bewegungen zustandegekommen sind. Doch so schön die Animation, so nachteilig wirkt sich bei diesem Game, zumindest auf dem ST, das Scrolling für seine Benutzer aus. Fehlende Kapazität durch die Vielzahl der Zeichen und Symbole bewirken ein recht stark ruckendes Scrolling. Beim Amiga ist dem im großen und ganzen Abhilfe geschaffen worden. Überhaupt kann man das Spiel eher dem Amiga-User empfehlen. Die Version scheint hier einfach ausgereifter zu sein, nicht nur in puncto Scrolling. Auch der Sound, der auf Atari-Version sehr zu wünschen übrig läßt, hört sich in unserer zweiten Testversion wirklich professioneller an. Ja, und zur Graphik an sich könnte man vermuten, daß beide getestete Versionen entweder zu wenig Speicherkapazität in der Entwicklung hatten, oder daß die Mühe nicht gerade die war, die man von Software-Programmierern erwartet. Ich jedenfalls wundere mich, warum zum Beispiel die Höhlengänge und -wände in der Spielphase nach so langer Entwicklungszeit „nur" aus zusammengesetzten rechteckigen Blöken bestehen.

Für den Amiga-Freak jedenfalls gibt es meines Erachtens keinen schwerwiegenden Grund, warum man sich dieses Mammutspiel nicht zulegen sollte. Der Atari ST-Besitzer dagegen sollte sich die Version lieber vor dem Kauf mal „vorspielen" lassen.

Matthias Siegk

Grafisch nicht zu unterscheiden: „Down of the trolls" auf dem Atari ST!

(Amiga/ Atari ST)	
Grafik:	9/ 9
Sound:	9/ 6
Spielablauf:	9/ 8
Motivation:	9/9
Preis/Leistung:	9/8

PURPLE

AN DIESEM TAGE WERDEN SIE
KOMMEN, DICH ZU BESIEGEN
FREUND...
VIER WETTKÄMPFE,
VIER 3D-ARCADE-SPIELE

— RING PURSUIT : Ein phantasfisches Wettrennen in 3D in den Saturnringen : ATEMBERAUBEND...

— BRAIN BOWLER : Ein Energiekugel wird telekinetisch auf das ''Wandgehirn'' geschleudert : VERBLÜFFEND...

— TIME JUMP : Eine fabelhafter Zeitweitsprung : SCHLICHTWEG GENIAL...

— Merkwürdige Gegner, die uns überhaupt nicht ähnlich sind, Freund...

ATARI ST - AMIGA 500/1000/2000
PC & COMPATIBLES
AMSTRAD CPC - COMMODORE 64

Vertrieb:
BO
Elbinger
6000 Fra
Tel. (069

SATURN DAY

— TRONIC SLIDER : Eine Jagd nach Energie in der Umlaufbahn...

— In einer Tronic-Seifenkiste auf Hochtouren : SCHWINDELERREGEND GROSSARTIG...

— Und vor allem vergiß nicht, Freund : EXXOS IST GUT ZU DIR !

EXXOS

ATA ATA HOGLO HULU....

ERE INFORMATIQUE
Tél. : (1) 45.21.01.49 +
Fax : (1) 45.21.02.50

Télex : ERE INFO 261041 F
1, bd Hippolyte-Marquès
94200 Ivry-sur-Seine

Ein rundes Vergnügen!

ASM HIT

Programm: Elemental, **System:** Atari ST (Farbe), **Preis:** ca. 60 Mark, **Hersteller:** Lankhor/Active Distributing, **Muster von:** Active Sales and Marketing, London, England.

ELEMENTAL weckte in mir Erinnerungen an alte Zeiten. Zeiten, in denen es noch üblich war, Programme erst gründlich auszuarbeiten, bevor man sie auf den Markt brachte und ein zumindest in sich geschlossenes Konzept hinter dem Spiel stand! Als Programmierer noch monatelang an ihrem Spiel bastelten, um es dann voller Stolz einer Software-Firma anzubieten. Der Enthusiasmus jener Tage ist angesichts der Schwemme von Firmen, die lediglich auf der Suche nach dem schnellen Geld sind, verblaßt. Doch dann und wann, und das führt mich nun endlich wieder auf das eigentliche Thema zurück, tauchen noch solche Perlen wie **ELEMENTAL** von **LANKHOR** auf; bereit, den Spieler für Stunden dem tristen Alltag zu entreißen.

Doch bevor ich nun vollständig abhebe, will ich nun erst einmal berichten, worum es in diesem Game geht und warum es mich so begeistert hat. Das Spielprinzip ist ebenso einfach wie genial!

Der Spieler schlüpft in die Haut eines „Roundlines" (eine etwas umständliche Umschreibung für einen kleinen grünen Ball), der an verschiedenen Orten auf der „Welt Elemental" versuchen muß, sich gegen böse Killerkugeln zur Wehr zu setzen. Diese Kugeln gehen bei der Jagd nach Ihnen sehr logisch vor und lassen sich nur schwerlich abhängen. So kennen diese z.B. alle Abkürzungen im jeweiligen Labyrinth. Zusätzliche Hilfe bekommen die Burschen noch von etwas kleineren Murmeln. Gegen sie kann der Spieler jedoch direkt etwas unternehmen. Über das gesamte Spielfeld verstreut befinden sich kleine Löcher. Lockt man nun die Murmeln in eines dieser Löcher, so bleibt sie unweigerlich darin stecken, und man hat erst einmal einen Augenblick Zeit, die Lage zu übersehen. Natürlich ist das Verhindern von Kollisionen mit den bösartigen Kugeln nicht das Ziel des Spiels. Im Labyrinth befinden sich jeweils zwei rote und zwei grüne Felder. Rollt man nun mit seinem Ball über eines der roten, so erhält man eine kleine Mine. Durch Knopfdruck (Feuer) läßt man diese nun einfach hinter sich fallen. Da sie aber nur bei einer Berührung mit einem Gegenstand ihre Wirkung zeigt, muß der Spieler versuchen, sie genau vor eine Killerkugel zu plazieren, so daß diese keine Chance mehr hat, auszuweichen. Berührt sie nun die Mine, so verpufft sie und verwandelt sich in eine kleine rote Pille, die der Spieler wiederum schleunigst aufsammeln sollte! Danach geht es dann sofort zu einem der grünen Felder. Überläuft er dieses mit der roten Pille, so wird diese grün eingefärbt. Nun muß sie der Spieler nur noch zu einer der vier Pillen-Formen bringen und sie dort durch Knopfdruck hereinlegen.

»ELEMENTAL ist ein intelligentes, geniales Programm, das auch den coolsten Profi-Spieler nicht kalt lassen sollte!«

Fotos (2): ST

Sind alle vier Formen mit jeweils einer Pille gefüllt, so öffnen sich kleine Tore, durch die der Spieler seinen Ball in den nächsten Level rollen kann. Um es dem armen „Roundline" nicht ganz so schwer zu machen, liegen von Zeit zu Zeit ein paar Extras auf seinem Weg. Diese bewirken z.B., daß für alle Wesen außer ihm die Zeit stehenbleibt, so daß er für ein paar Augenblicke ungehindert durch den Level schleichen kann. Auch an einen Zwei-Spieler-Modus und eine abspeicherbare High-Score-Liste hat der Programmierer gedacht.

Fazit: ELEMENTAL überzeugt in erster Linie durch sein klares und gut durchdachtes Spielkonzept. Durch die sich ständig verändernden Bedingungen in den einzelnen Levels (der Start-Level wird durch den Zu-

Gemetzel unter heißer

Programm: Fernandez must die, **System:** C-64 (getestet), Atari ST, Amiga, Amstrad, Spectrum, **Preis:** ca. 35 DM (Kass.), ca. 45 DM (Disk.), **Hersteller:** Imageworks, England, **Muster von:** Mirrorsoft.

Die Computerspiele des Engländers Tony Crowther haben leider alle eines gemeinsam: Der verschrobene Brite greift beim Versuch, den Wiederkennungswert seiner Programme zu steigern, zu zum Teil waghalsigen, leicht psychedelisch angehauchten Farbkombinationen. Diese Vorgehensweise verlieh zwar einerseits schon Produkten wie *Trap* oder *Zigzag* ein unverwechselbares Äußeres, zog jedoch andererseits den Unmut von Kritikern wie Publikum auf sich, die ob so geschickter Kombinationen wie hellblauer Sprite vor dunkelblauem mit sanftem Rot durchsetzten Hintergrund um ihr Augenlicht fürchten mußten. Auch in **FERNANDEZ MUST DIE**, seinem ersten Spiel für das noch junge MIRRORSOFT-Label **IMAGEWORKS**, frönt Crowther seiner Vorliebe für ästhetisch zweifelhafte Konstellationen, was umso nachdenklicher stimmt, als ihm diesmal auch die ansonsten durchaus vorhandenen Ideen abhanden gekommen zu sein scheinen.

FMD erweist sich schon nach mehreren Minuten als bemühter *Ikari Warriors*-Nachzieher der trägen Art: Um seine Macht über ein einstmals friedliches Land zu sichern, hat der diabolische Diktator Fernandez insgesamt acht Stützpunkte errichten lassen. Als patriotischer Rebell entschließen Sie sich, den Kampf mit dem Machthaber aufzunehmen. Auf Ihrem von zahlreichen weniger friedliebenden Soldaten gesäumten Weg müssen Sie Kriegsgefangene retten und in die Hände Fernandez gefallenes Gold wiederfinden. Zur Verteidigung stehen Ihnen (und einem wahlweise beteiligten Freund) ein Maschinengewehr und etliche hilfreiche Handgranaten zur Verfügung. Vorbeiziehende Flugzeuge werfen regelmäßig Fallschirme ab, an denen beileibe nicht nur Ihnen weniger wohlgesonnene Chargen baumeln, sondern auch Medizin (zum Auffrischen von Medizin) und Gold hängt, das schleunigst aufgesammelt werden sollte. Der Destruktionsfaktor kann für den Fall, daß man einen der zahlreich über das Ge-

fallsgenerator gewählt), wird der Spieler immer wieder gezwungen, sich neue Taktiken auszudenken, denn mit einer „Einfach-Drauf-Los-Einstellung" ist bei ELEMENTAL von LANKHOR keiner der Level zu schaffen.
Auch technisch kann das Spiel überzeugen. Während des gesamten Spiels sind nur Digi-Sounds, wie z.B. das Ticken einer alten Uhr beim Aufsammeln des Zeit-Extras, zu hören. Selbst die High-Score-Liste hat eine eigene Begleit-Melodie. Die Grafik der Level ist eher schlicht gehalten. Kommen wir nun zum einzigen wirklichen Manko: Das Spiel ist für den blutigen Anfänger einfach zu schwierig und wird diesem dadurch eher Frust denn Lust bringen. Doch für die schon etwas erfahrenen Spieler ist es **die** Herausforderung.
Wer mal etwas anderes sucht als das 666ste Ballerspiel, der sollte deshalb bei ELEMENTAL zugreifen. Ein intelligentes, geniales Programm, welches auch den coolsten Profispieler nicht kalt lassen sollte!

Bendrik Muhs

Grafik	**8**
Sound	**11**
Spielablauf	**11**
Motivation	**11**
Preis/Leistung	**10**

Terror in London

Programm: Joe Blade 2, **System:** C-64 (angeschaut), Amstrad, Spectrum, **Preis:** ca. 10 Mark, **Hersteller:** Players, Aldermaston, England, **Muster von:** Players.

London, 1995: Punks, Straßenräuber und anderes kriminelles Gesindel bestimmen das Stadtbild. Die Bevölkerung ist eingeschüchtert, einige Leute werden gar als Gefangene in ihren eigenen Behausungen gehalten. Die Regierung ist ratund machtlos (fast wie im richtigen britischen Leben), hat aber noch eine Superwaffe – den Super Hero Joe Blade, der mit Händen und Füßen die Steets of London wieder säubern soll. **JOE BLADE 2** heißt dieses Low-Budget-Spielchen, das **PLAYERS** meines Erachtens gut ins Szene gesetzt hat.
Im Gegensatz zu dem Vorgänger dieses Games besitzt der Titelheld keine Waffen! Er hüpft sich durch die verschiedenen Screens und trifft „dabei" die Gegner am Kopf, worauf sich diese in Luft auflösen. Die Punks sind dabei relativ leicht zu besiegen, während ein blaugekleideter Bösewicht keinerlei Reaktion auf Joe's Angriffe zeigt. Nach jedem Fußtritt, der den Punk verschwinden läßt, sollte man noch 'nen Augenblick warten: Es erscheint eine Ziffer – 200 –, die man berühren muß, um Punkte auf sein Konto gutgeschrieben zu bekommen. Die Jungs sind ziemlich gerissen. Sie tauchen in Scharen auf (nehmen aber Joe keine Energie weg) und hüpfen ebenso wie unser Held munter durch die Straßen. Hat man insgesamt 60 Punks gekillt, werden alle anderen vernünftig und beginnen ein „normales" Leben (Thatcherismus etwa doch im Spiel?). Insgesamt hat man zehn Minuten Zeit, um die eigentliche Aufgabe, 16 Bürger aus den Klauen der Verbrecher zu befreien, zu erfüllen. Wenn man in den Straßen von London Uhren findet, kann man durch Berührung die Uhr wieder von 10 Minuten neu starten lassen. Einen Punktbonus bringen die ebenfalls zu findenden und zu berührenden Mülleimer.
Hat man einen Gefangenen aufgespürt, so läuft man in ihn hinein. Danach erfolgt eines der vier verschiedenen „Unter-Games". Im ersten müssen Sie – Reaktionsvermögen ist gefragt! – die Zahlenreihe 1,2,3,4 zusammenbringen. Beim zweiten muß diese Zahlenfolge in die richtige Reihenfolge gebracht werden, während man im dritten Nebenspiel eine von zwei Reihen komplettieren muß. Das vierte – und schwierigste – beschäftigt Sie damit, durch einen geschickt vorgenommenen Austausch der Ziffern die „1,2,3,4" aneinanderzureihen. Schafft man es nicht, eines dieser Nebenspiele innerhalb von 60 Sekunden zu lösen, ist unser Held nicht mehr am Leben – Game Over! Leider kann man die Nebenspiele im Gegensatz zum eigentlichen Game nicht mit der Leertaste einfrieren.
Die Grafik (Häuserfassaden mit Fenstern; Türen, durch die man gehen kann) läßt nicht unbedingt auf London schließen. Sie ist zudem recht einfach, aber gut. Die Sounds gehen in Ordnung. Das Gameplay ist auch zufriedenstellend. Vergleicht man JOE BLADE 2 mit seinem Vorgänger, so ist eine Gewaltverherrlichung nicht zu erkennen. Es ist ein Street Fighting Game, das sich einfach und lange spielen läßt. Kein absoluter Hit und beileibe kein Flop. Bedenkt man, daß es sich um ein Low-Budget-Spiel handelt, so geht die Programmierung von JOE BLADE 2 voll in Ordnung!

Manfred Kleimann

Fotos (2): C-64

Grafik	**8**
Sound	**8**
Spielablauf	**9**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**10**

Sonne!

lände verteilten Jeeps findet (und natürlich auch benutzt), drastisch erhöht werden, was bei der reichlich gebotenen Action auch bitter notwendig ist. Im Zwei-Spieler-Modus übernimmt jeweils einer die Steuerung des Fahrzeuges und der andere die Bedienung des Schießeisens, was zuerst eine gewisse Umgewöhnung verlangt.
Es ist jedoch nicht die vertrackte Art und Weise, wie man seine Sprites zu dirigieren hat, die FMD so schwierig macht. Vielmehr fällt es in manchen Fällen einfach viel zu schwer, einen Angreifer auszumachen, da dieser vor zum Teil abscheulich coloriertem Hintergrund erscheint. Da nützt es auch wenig, daß fast alle Sprites gut gezeichnet und animiert sind und die Musik hohen Anforderungen gerecht wird. FMD bleibt das uninspirierte und zu allem Überfluß zu schwierige Ergebnis des gutgemeinten Versuchs, ein äußerlich etwas anderes Action-Spiel zu produzieren.

Klaus Vill

Foto: C-64-Version

Grafik	**4**
Sound	**7**
Spielablauf	**5**
Motivation	**4**
Preis/Leistung	**5**

Mit 19 hat man noch Träume...

Programm: 19, **System:** Amiga, C-64 (getestet), Spectrum, **Preis:** ca. 35 DM (Kass.), ca. 45 DM (Disk.), **Hersteller:** Cascade, England, **Muster von:** Cascade.

Mai 1985: Der bis dato kaum beachtete Synthesizer-Spezialist Paul Hardcastle landet mit seiner Single „19" einen Überraschungshit in den europäischen Charts. Ein Sturm der Empörung ist die Folge. Hardcastles hypnotischer Dance-Beat begeistert Diskothekengänger allerorten, seine Auseinandersetzung mit dem Thema Vietnam empörte viele Kritiker. Darf man, um das Drama dieses viel zu gerne vergessenen Krieges in das Bewußtsein der Öffentlichkeit zu rücken, das alltägliche Leid der Beteiligten auf beiden Seiten auf die Feststellung verkürzen, das durchschnittliche Alter eines US-Soldaten habe 19 Jahre betragen?

Eines steht jedenfalls fest: **19** wird die hierzulande mit pädagogischem Eifer betriebene Diskussion um den Schutz der Jugend vor zu gewaltlastigen Inhalten wieder aufleben lassen, egal ob man dem Hersteller nun Aufrichtigkeit oder den bloßen Willen zur Geschäftemacherei unterstellt. Letzteres zu attestieren, fällt angesichts der opulenten Verpackung nicht allzu schwer: Dem Programm wird ein spezieller Maxi-Remix des Hardcastle-Hits beigelegt, und kein Geringerer als der Sound-Virtuose Rob Hubbard steuert das Titelstück, eine gelungene Interpretation des Themas, bei.

Fotos (2): C-64

Bis zu vier Spieler können sich an der Ausbildung zum Soldaten im Boot Camp beteiligen, wo sie in insgesamt vier Disziplinen antreten müssen. Ihre Leistungen in den Bereichen Hindernislauf, Jeepfahren, Kampfsport und Schießen werden bewertet, wobei Ausdauer und Stärke entscheidend sind. Die Ergebnisse der Tests können gespeichert und gegebenenfalls in den bereits angekündigten zweiten Teil geladen werden.

Das Querfeldeinrennen und die Fahrt mit dem Jeep stellen (von der nicht gerade einfachen Steuerung abgesehen) leicht zu meisternde Geschicklichkeitstests dar. Bei ersterem muß in bekannter *Combat School*-Manier eine gewisse Wegstrecke zurückgelegt und den zahlreichen Hindernissen ausgewischen werden. Im zweiten Fall steht eine Variante des *Out Run*-Themas bevor, die gute Reaktionen verlangt, da sich die verschiedenen Objekte mit recht hoher Geschwindigkeit nähern. Auf dem Schießstand müssen möglichst viele Objekte innerhalb eines Zeitlimits abgeschossen werden, was sich schwerer gestaltet, als man denkt, wackelt das Fadenkreuz doch recht bedenklich vor sich hin. Zum Abschluß steht noch die Konfrontation mit dem menschenverachtenden Ausbilder, in der man mit Hilfe von vier Schlägen den Gegner zu besiegen hat.

Die vier „Sportarten" erreichen allesamt die Qualität besserer Billigspiele und rechtfertigen in ihrer Gesamtheit den recht hohen Preis. Was die Grafik angeht, haben die Programmierer versucht, detailreiche Hintergrundgrafiken und gut animierte Sprites im Stile eines indizierten OCEAN-Spiels zu erreichen. Gelungen ist ihnen dies über weite Strecken recht gut, wobei etliche blockartige Bildchen die Ausnahme bilden.

19 gehört zu der Sorte von Programmen, die eher aufgrund ihrer Aufmachung als wegen ihrer spielerischen Qualitäten für Aufsehen sorgen dürften. Für die Amiga-Version bleibt zu hoffen, daß uns weitere Geschmacklosigkeiten erspart bleiben.

Klaus Vill

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	7
Preis/Leistung	8

Etwas langatmig

Programm: Pulse Warrior, **System:** C-64, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Mastertronic, **Muster von:** Virgin.

MASTERTRONIC bringt mit **PULSE WARRIOR** ein Game auf den Low-Budget-Markt, bei dem vor allem strategische Elemente im Vordergrund stehen, wiewohl es unter den Action-Games eingereiht werden muß. Der Spieler führt hier eine graues Klötzchen, mit dem Impuls-Strahlen abgelenkt werden müssen. Ballern is also nicht. Diese „Strahlen" schwirren zwischen den Wänden der jeweiligen Plattform hin und her. An irgendeiner Stelle der Plattform befindet sich ein viereckiges „schwarzes Loch", in dem ab und zu ein Alien erscheint. Ziel ist es nun, einen der Strahlen in dem Moment auf diesen Alien zuzulenken, in dem er in dem Feld erscheint.

Foto: C-64

Schwupp, schon ist das Level „gesäubert". Natürlich gibt's noch ein paar Besonderheiten wie z.B. die Energie-Strahlen durch Andotzen an schwarze Kuppeln zu verlängern und so weiter. Außerdem befinden sich auf den meisten Plattformen ein oder mehrere „Alien-Sympathisanten", mit denen man eine Berührung tunlichst vermeiden sollte. Da die Plattformen sehr stark „verbaut" sind, ist es gar nicht so einfach, die Strahlen dorthin zu lenken, wo man sie selbst gern hätte. Der Schwierigkeitsgrad ist dennoch nicht so hoch, als daß man nicht zügig vorankommt. Schade ist nur, daß dem Ganzen irgendwie der Pep fehlt. Da passiert kaum was, da müht man sich ab, bis es endlich gelingt, und schon wieder geht dasselbe von vorn los in der nächsten Plattform. Obwohl man hier immer wieder was Neues sieht, das Game ist einfach nicht abwechslungsreich genug. Trotzdem: Guter Durchschnitt.

Martina Strack

Grafik	8	Motivation	6
Sound	5	Preis/Leistung	8
Spielablauf	7		

Aller Anfang ist schwer!

Programm: Mafdet, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, **Preis:** Ca. 55 Mark, **Hersteller:** Software Horizons, England, **Muster von:** [4] / [14] / [28].

Eine neue Firma stellt sich vor. Mit **MAFDET** legte die Londoner Company **SOFTWARE HORIZONS** unlängst ihr Erstlingswerk für den Atari ST und Amiga vor. Es handelt sich bei diesem Game um ein Action-Spiel, angesiedelt in der Welt der Sagen und Legenden, bei dem Kampfszenen das Geschehen jederzeit bestimmen.
Der Spieler schlüpft in die Rolle der altägyptischen Katzengöttin Mafdet. Durch Anschlagen der Space-Taste kann nun die Gestalt geändert werden: Je nach Situation und Erfordernissen kann man als Göttin in menschlicher Gestalt auftreten oder sich in ein Panther-ähnliches, weißes Raubtier verwandeln, das auf leisen Pfoten durch die Gegend schleicht. Handelt man in Gestalt der Göttin, so ist man mit einem Schwert bewaffnet und somit für Kämpfe mit den verschiedensten Widersachern gerüstet. Als Katze hingegen ist man unbewaffnet, verfügt dafür jedoch über eine enorm hohe Sprungkraft, was natürlich auch seine Vorteile haben kann.

Zu Beginn des Spiels steht man am Strand eines Gewässers und hat keine andere Möglichkeit, als zunächst einmal nach links zu gehen. Unterwegs findet man verschiedene Items, von denen manche nützlich, andere aber recht gefährlich sein können. Aufgenommen werden sie, indem man die Spielfigur darüber bewegt und den Joystick nach unten zieht. Ach ja, um ein Haar hätt' ich's vergessen: Aufgabe des Spielers ist es, das magische „Buch der Toten" zu finden, das von dem Herrscher der Unterwelt, Seth, irgendwo in einem Labyrinth versteckt gehalten wird. So sucht man also den alten Schinken, kämpft hier, kämpft da, nimmt Items auf, ohne zu wissen, wozu sie zu gebrauchen sind, ärgert sich zwischendurch über die schlechte Animation sowohl der Göttin als auch der Katze und fragt sich, ob man für sein Geld nicht eine etwas bessere Anleitung hätte erwarten dürfen als eine auf einer DIN-A5-Seite verstreute Ansammlung von Nicht-Information. Ich glaube, Ihr merkt es bereits – MAFDET hat mir nicht sonderlich gefallen. Nicht etwa, daß das Game wirklich schlecht wäre. Nur: Irgendwie ist es Dutzendware, hat man es in ähnlicher Form schon tausendmal gesehen. Wäre es wenigstens als Budget-Programm auf den Markt gekommen, so hätte man sicher noch ein Auge zudrücken können. So aber steht zu befürchten, daß SOFTWARE HORIZONS das Rennen um Marktanteile mit einem Fehlstart begonnen hat.

Bernd Zimmermann

Grafik	**6**
Sound	**5**
Spielablauf	**5**
Motivation	**4**
Preis/Leistung	**4**

Ein enorm „verwirrendes" Spiel

Programm: Fusion, **System:** Commodore Amiga, **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Electronic Arts, Slough, England, **Muster von:** Electronic Arts, England.

FUSION – so nennt sich ein englisches Produkt (erstellt von BULLFROG) eines amerikanischen Games-Giganten, namens **ELECTRONIC ARTS.** Eigentlich könnte man es in „CONFUSION" umtaufen, da es mir schon vor dem ersten Schuß eine Reihe von Schwierigkeiten bereitete und zudem zu einer Verwirrung (deshalb „Confusion") meinerseits beitrug. Ebensolche, nämlich die Verwirrung, muß wohl auch die Kollegen der englischen Presse zu schaffen gemacht haben. Denn: In einem Magazin waren gleich alle drei Screenshots auf den Kopf gestellt...

Fangen wir nun mit dem „Verwirr-Spiel -Teil 1" an! Die ausgezeichnete (!) deutsche Anleitung schockt mich schon, bevor's eigentlich losgeht: Das heißt es unter anderem, daß man, ich zitiere: „alle externen Peripherie-Geräte, die Speicherplatz beanspruchen (z.B. ein zweites Diskettenlaufwerk) vom System" zu trennen sind. Aber schon im folgenden Absatz wird mir klargemacht, daß ich zunächst eine Kopie von FUSION ziehen muß. Ferner erfahre ich: „Wer über einen, mit einem zweiten Laufwerk ausgestatteten, Amiga...verfügt, legt die Originaldiskette von FUSION für die automatische Verifikation in das zweite Laufwerk." Was nu? Laufwerk dran lassen oder nicht? Und: Warum 'ne Kopie ziehen? Egal, der ganze Aufwand – einschließlich des Ladevorgangs – kostete mich 25 Minuten Testzeit, bevor ich die ersten Bilder des „Marienkäfers" sehen durfte...

Mit „F1" beginne ich das „normale" Spiel (Mit „F10" gelangt man in das sogenannte „Experten-Level"). Mein Marienkäfer, der über eine hübsch dargestellte Plattform läuft (Anfangsbild), macht sich nun auf, um das Mutterschiff zu finden. Auf der Suche nach dem Flieger, der sich besser manövrieren läßt und zudem noch über eine höhere Schußfrequenz verfügt, muß man auf ferngelenkte Raketen sowie anderes Alien-Baller-Material achten. Diese gilt es, und das ist letztlich auch der Sinn des Spiels, zu vernichten. Wichtig ist es auch, die verschiedenen Alien-Zentralen, die die tödliche Bedrohung aussenden, zu zerstören. Und da es auf dem Luftwege besser und bekanntlich schneller geht, suchen wir, indem wir uns verteidigen, zunächst einmal das besagte Schiff. Dieses erscheint erst dann, wenn wir ca. 5cm vor ihm auftauchen. Es befindet sich auf der zweiten Plattformgruppe überhalb des Startpunktes. So fahren wir mit unserem Käfer in die Mitte des Fliegers, drücken die Leertaste und erheben uns ballernd in die Lüfte.

Vielleicht hier noch ein paar Worte zum Spielsinn und -inhalt, bevor wir uns an die Details wagen: Am Anfang ward eine Meldung. Kapitän Hubert von Heidenburg III. erhält ein intersolares Telex, das besagt: „Die Galaxis ist unter Beschuß, und nur Sie, in Ihrem mikroskopischen Planetenkampfrenner, können uns retten!" (Originalton – Anleitung). Nun, Tatsache ist, daß wir uns auf einem ruk keligen Alien-Terrain befinden von allen Seiten beschossen werden und selbst Hiebe austeilen. Leider ist in der Info-Tafel (oben im Screen) kein Scanner „eingebaut" worden, der die Anzahl und Lage der feindlichen Gegner und Basen hätte verdeutlichen können. In jener Anzeige finden wir lediglich ein paar „Hieroglyphen", die unseren Punktestand „runenhaft" wiedergeben (unverständlich, warum E.A. das gemacht hat!). Ebenso erhalten wir Aufschluß über die Schalter und die Bombenteile, die wir berührt und eingesammelt haben. Um diese Schalter, die der Schlüssel zum Erfolg sind, zu betätigen, müssen wir einen geeigneten Landeplatz finden und per Leertaste den Marienkäfer wieder aktivieren. Nach getaner Arbeit kehrt dieser wieder zurück zum Schiff. Dann fahren wir in die Mitte des Schiffes, drücken erneut die Leertaste, um weiter mit dem Flieger rumzugurken.

Einige dieser Schalter sind von enormer Bedeutung (vorausgesetzt, man findet einen Landeplatz. Lt. Anleitung muß das Mutterschiff eine freie Rasterfläche finden, um landen zu können. Das stimmt so nicht. Man kann auch auf den Plattformen landen. Oftmals bekam ich das Ding auch dann nicht auf die Erde, obwohl alles frei war. Ich vermute mal, daß entweder meine Leertaste nicht funktionierte oder vielleicht mein Energie-Haushalt (erkennbar an den gelben Streifen in der Info-Anzeige) nicht mehr ausreichte. Na, jedenfalls schaffte ich es einige Bombenteile aufzunehmen und die wichtigen Schalter für den Schutzschild (Rest-Aktivität erkennbar an dem blauen Streifen...) und den fürs nächste Level ausfindig zu machen. Ein Tip: Ganz links unten erkennt man ein grünes Etwas; weiter links sieht man die elektronische Sperre. Es gilt jetzt, einen nahegelegenen Landeplatz zu finden und mit dem Leertastenspiel per Käfer das Ding zu berühren. Dann zurück zum Schiff (man muß sich genau einprägen, wo man es verlassen hat!) und durch das Tor hindurch. Jetzt lädt FUSION (die Kopie!) nach, und wir befinden uns im zweiten Level (diesmal bläuliche Färbung der Landschaft). Hat man alle Level durchgespielt und die Bombenteile beisammen, kehrt man ins erste Level zurück und sprengt den Planeten...

ELECTRONIC ARTS tut sicher gut daran, etwas mehr für die Kids auf die Beine zu stellen. Bislang hatte man sich ja eher einen Namen auf dem Strategie-Simulations-Sektor gemacht. Doch: Was bei FUSION letztendlich rauskam, ist ein grafisch ansprechendes, soundmäßig tolles, aber spielerisch nur „aufgußmäßiges" Game, das seine Schwächen in der mangelnden Abwechslung und im augenfeindlichen Rukkeln des Scrollings hat (übrigens ganz im Gegensatz zur „Präsentationsfassung" bei der PC Show in London!!!). Zudem unsinnig: Die hieroglyphen- oder runenartigen Ziffern in der High-Score-Anzeige. Ein durchschnittliches Shoot 'em Up. Da gibt es bessere in dieser Gattung! *Manfred Kleimann*

Grafik	**10**
Sound	**10**
Spielablauf	**6**
Motivation	**5**
Preis/Leistung	**6**

Foto: Amiga

c16chris

c16chris

Nicht neu – aber intensiv!

Programm: Intensity, **System:** C-64 (getestet), **Preis:** ca. 45 DM (Disk.), **Hersteller:** Firebird, **Muster von:** British Telecomsoft.

Obwohl **INTENSITY** weder grafisch noch musikalisch Neues bietet und auch das Spielprinzip nur ein Mix aus bereits bekannten Einzelheiten darstellt, gehört es meiner Meinung nach zu den besten 8-Bit-Games dieses Monats. Man sollte aber schon eine Vorliebe für strategische Elemente in Action-Games mitbringen, um Freude an diesem Game zu haben.

Ihre Aufgabe ist es, Eingeschlossene von verschiedenen Raumstationen (Plattformen) zu retten. Zu diesem Zweck besitzen Sie zu Beginn drei Skimmer und drei Drohnen. Letztere werden auf der Plattform plaziert, und die einzusammelnden Wichte rennen aus ihren Schlupflöchern heraus darauf zu. Währenddessen tritt man mit dem Raumschiff den schnell mutierenden Aliens entgegen. Diese werden durch Rammen zerstört, zumindest solange, bis sie nicht zu gefährlicheren Angreifern mutiert sind. In der Zwischenzeit rennen also die zu rettenden Leute auf die Drohne zu. Jedes gerettete Männchen setzt ein „R" aus dem jeweiligen Landeplatz des Screens frei, das man mit dem Skimmer tunlichst einsammeln sollte, denn das ist das „Geld", das man braucht, um neue Skimmer und Drohnen kaufen zu können – womit wir beim Punkt wären: Natürlich können sowohl Drohnen als auch Skimmer zerstört werden. Dies kann einmal durch Aliens geschehen, zweitens durch Aufprall auf Hindernisse und drittens durch Zusammenprall von Drohne und Skimmer. Letzteres kann dann passieren, wenn man die Drohne auf einen anderen Platz der Plattform dirigiert, was ab und an notwenig ist. Zu diesem Zwecke stellt man den Skimmer auf einen Platz, auf dem die Drohne nachher zum Stehen kommen soll; ein Druck auf den Feuerknopf, und schon macht sich das Gefährt auf direktem Wege auf in Richtung Skimmer. Mit diesem sollte man nun möglichst schnell abhauen, weil sonst... (landet nämlich die Drohne auf dem Skimmer, und schon sind beide futsch, hihi). Außerdem sollte man darauf achten, nicht mit dem Skimmer in Richtung Drohne zu fliegen, sonst passiert das Ganze nämlich in der Luft mit demselben Resultat.

Nachdem ein Level beendet wurde, kann man nun das eingesammelte Bare verpulvern, wobei drei Arten von Drohnen und Skimmern zum Verkauf stehen, nämlich Alpha-, Beta- und Gamma-Skimmer bzw. -Drohnen. Am „stabilsten" und „flugfähigsten" (fliegen über Hindernisse hinweg) sind die

Wettlauf mit der Zeit für die gute Sache

Programm: The Race against Time, **System:** C-64 (angeschaut), Spectrum, Amstrad, **Preis:** ca. 10 Mark, **Hersteller:** Code Masters, Leamington Spa, England, **Muster von:** Code Masters.

Als **Huw Jones** im Mai 1986 das erste RACE AGAINST TIME (Start im Londoner Hyde Park; 200.000 Teilnehmer!) gewinnen konnte, wurde in unseren Redaktionsräumen gerade die zweite ASM produziert. Jetzt, im Jahre 1988, ist THE RACE AGAINSTTIME längst eine feste „Institution" geworden; ein Benefiz-Lauf zugunsten der Kinder aus der sogenannten „Dritten Welt" (ich persönlich mag diese Bezeichnung nicht: Für mich gibt es nur eine Welt!). Namhafte Cracks und Breitensportler haben bislang an diesem Ereignis teilgenommen, um ihren ganz persönlichen Beitrag für „SPORT AID" zu leisten. Auch **CODE MASTERS** bemühte sich um noch größere Verbreitung und griff den Gedanken auf, um ihr eigenes **THE RACE AGAINST TIME** auf die Beine zu stellen. Es handelt sich aber keineswegs um ein Sport-Programm, wie viele annehmen könnten. RACE AGAINST TIME ist ein Action-Sport-Adventure.

Ihr übernehmt die Rolle des bekannten sudanesischen Langstrecklers Omar Khalifa, der mit der Fackel in der Hand „in der Weltgeschichte" herumläuft. Der Spieler hat drei Versuche, innerhalb einem variierenden Zeitlimit Leute zur Teilnahme zu animieren. Das geschieht, indem er am Ende eines jeden Levels (in diesem Falle eines Kontinents) eine Fahne hissen und mit seiner Fackel ein Feuer entzünden muß. Im Spiel werden „sechs" Kontinente genannt. Beim „neuen", von CODE MASTERS geschaffenen, sechsten handelt es sich vermutlich um Grönland...

So starten wir also in Afrika, laufen und hüpfen (nach rechts bzw. links = laufen; nach oben = Sprung; Recht/Links und nach oben = Sprung mit Schmackes) in der Wüste an Kamelen, Kadavern oder Pyramiden vorbei. Auf dem beschwerlichen Weg zum jeweiligen Ende des Levels benötigt man an manchen Stellen einfach Hilfe, um in diesem Spiel weiterzukommen. So überquert man man beispielsweise eine zerbrochene Brükke mit Hilfe eines Regenschirms. Dieser und andere Gegenstände kann man per Feuerknopfdruck mitnehmen. Ähnlich wie bei *Terramex* läuft das Ganze ab. Nur: Man kann lediglich nur einen Gegenstand behalten und benützen.

Zu den anderen Kontinenten gelangt man, indem man das Flughafenzeichen (großer, deutlich erkennbarer Pfeil!) findet und einfach rausläuft. Nun erscheint ein Menü, in dem ein Flugzeug und besagte Kontinente zu sehen sind. Man bewegt nun den Flieger auf den gewünschten Erdteil (oder auf Grönland), und schon wird der Spieler dorthin befördert. Auf den entsprechenden „Ländereien" sind blinkende Zeichen zu erkennen, die uns klarmachen: Hier geht's auch weiter. Dazu Stick nach unten + Feuer...

Jeder der Erdteile hat natürlich auch die spezifischen Wahrzeichen zu bieten: Buckingham Palace, Pyramiden, Eiffelturm, Sydney Opera House, Kreml,

c16chris

Alpha-Skimmer, die Alpha-Drohnen am widerstandsfähigsten. Die Gamma-Dinger sind ziemlich schnell Bruch, weswegen man ja auch mit dreien aus der Gamma-Reihe anfängt. Es erübrigt sich wohl zu sagen, daß die Alpha-Modelle ein Schweinegeld kosten. Interessant ist aber noch, daß der Gamma-Schrott innerhalb einer Zeiteinheit im Spiel fertiggestellt ist, während die Alpha-Luxusklasse drei Zeiteinheiten benötigt. Bis die vorbei sind, kann schon viel passieren...
Wenn man nicht unter chronischem Geldmangel leidet, sollte man also möglichst viele Skimmer und Drohnen kaufen, denn solange man noch fertig gebaute hat, geht das Spiel weiter.
Jeder Screen, deren es je siebzehn in fünf verschiedenen Schwierigkeitsgraden gibt, muß gelöst werden. Das heißt, daß eine bestimmte Anzahl an Männchen gerettet werden muß, bevor man in den nächsten Screen kann. Die maximale Anzahl pro Plattform liegt bei 16, die man dann retten sollte, wenn man Geld für neue Sternendampfer braucht. Ansonsten ist es sehr praktisch, einfache Levels vollständig abgrasen zu können und in schwierigeren nicht mehr tun zu müssen, als unbedingt nötig.
Obwohl das jetzt alles sehr kompliziert klingt, ist das Game doch sehr spielbar. Soundeffekte und Grafiken sind, wie eingangs schon erwähnt, nicht besonders hervorzuheben. Eher schon der Reiz, das Game mal ganz durchzuspielen und jeden Screen auf jeder Ebene gesehen zu haben. Andrew Braybrook hat hier also nichts wesentlich Neues produziert. Trotzdem ist INTENSITY ein Programm, das man öfter einladen wird. *Martina Strack*

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	9

Im Demo-Mode werden die einzelnen Sprites vorgestellt.
Fotos (2): C-64

Victoria-Fälle, Freiheitsstatue, Zuckerhut und eben auch das Gebäude der Vereinten Nationen in New York. Hier nämlich muß unser braver Läufer am Schluß seines Rennens gegen die Zeit das letzte entscheidende Feuer entzünden – die „finale Flamme", sozusagen.
Schlußwort: THE RACE AGAINST TIME ist ein nettes Programm, das SPORTS AID unterstützen möchte. Dennoch: Die Grafik (fast spectrummäßig) ist veraltet, das Gameplay lockt auch keinen mehr hinterm Ofen hervor, so daß am Ende der Titelsound von *Peter Gabriel* eigentlich als positivstes Element zu nennen ist. Wer das Spiel kauft, hilft anderen. Sich selbst nicht!

Manfred Kleimann

Eine der Stationen des Rennens *Fotos (2): C-64*

Grafik	5
Sound	9
Spielablauf	5
Motivation	7
Preis/Leistung	7

Autofahren schwer gemacht

Programm: Lombard Rally, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 65,- DM, **Hersteller:** Mandarin Software, Macclesfield, England, **Muster von:** Mandarin.

Autorennen kann man fast schon als Dauerbrenner bezeichnen. Denkt man, sie kommen aus der Mode, erscheinen wieder neue. Die Softwarehäuser geben's aber auch nie auf. Neustes Beispiel dafür ist **LOMBARD RALLY** von **MANDARIN**. Da ohnehin fast jeder schon einmal ein Autorennen gespielt hat, erübrigt es sich, das Spielprinzip nochmal zu erklären. Es reicht aus, auf die wesentlichen Neuerungen von LOMBARD RALLY einzugehen.

LOMBARD RALLY versetzt Sie auf die Rückbank eines englischen Ford Sierra Cosworth (Lenkrad links!), darf man dem Titelbild Glauben schenken. Eine altbekannte Perspektive also, für alle, die noch keinen Führerschein besitzen. Dann wählt man eine von mehreren Rennstrecken und wird anschließend gleich ins Auto gesteckt. Fehlt nur noch ein Joystick und man kann loslegen. Joystick nach vorne, und der Motor fängt an zu drehen. Gewundert hat mich bloß, daß der Motor im ersten Gang so lange braucht, bis er im roten Bereich ist. Normalerweise geht das doch ziemlich schnell. Irgendwann dröhnt, oder besser trillert er dann tatsächlich sehr hoch, und es wird Zeit, durch Joystickbewegung nach vorne und Feuerknopf einen Gang hochzuschalten. Der Fahrer greift dann zum Schaltknüppel und legt den nächsten Gang ein. Das tut er allerdings etwas gemächlich. Nach ziemlich langer Zeit ist dann auch der vierte Gang erreicht, und man fährt (angeblich) Höchstgeschwindigkeit. Dazu kommt es aber kaum, denn durch viele Kurven hat man Müh' und Not, das Lenkrad (das sich natürlich auch mitdreht) wieder gerade zu bekommen. Ist man einmal von der Strecke abgeraten, so ist das nicht weiter gefährlich, der Wagen hoppelt dann ein wenig und wird wieder sehr langsam. Gefährlicher wird's, wenn man die Kurvenradien überschätzt. Dann kommen Bäume und Pfosten gefährlich nahe, und es kracht. Nicht einmal durch Reifenquietschen wird man vor der überhöhten Geschwindigkeit gewarnt. Das hätte aber nicht fehlen dürfen! Zwischendurch kann man auch mal einen Blick auf den Hintergrund riskieren. Da ziehen immer die gleichen Berge von rechts nach links und umgekehrt. Ein bißchen Abwechslung wäre hier nicht schlecht. Die Strecke selbst ist in Ordnung, es geht wenigstens auch mal bergauf und bergab. Und wie beim echten Autofahren kann auch hinter einer Kuppe plötzlich eine Kurve auftauchen. Autofahren verlangt schon einiges. Bei der Nachtfahrt, die nicht fehlen darf, sieht man nur die Strecke und die von den Scheinwerfern angeleuchteten Bäume. Man kann sich daran ganz gut orientieren. Aufgefallen ist mir außerdem noch ein Rückspiegel, der nie gebraucht wird, sowie eine Uhr. Klarer Fall, daß man auch hier gegen die Zeit fährt.

Foto: ST

Sähe man einmal von der mittelmäßigen Streckengrafik ab (auf dem ST gab's schon besseres), wäre das Spiel gar nicht mal so übel. Allerdings, so die Erfahrung bei anderen Redaktionsmitgliedern, ist das Spiel kaum spielbar. Es ist fast unmöglich, den Wagen einmal ruhig auf der Strecke zu halten, vielleicht im ersten Gang noch, aber sonst... Dann macht das Spielen auch keinen Spaß mehr, wenn es dauernd kracht. Ein bißchen einfacheres Gameplay, ein etwas flüssigeres Scrolling, und vor allen Dingen einmal anständiger Sound, und das Spiel wäre echt super. Aber so...

Peter Braun

Grafik	8
Sound	6
Spielablauf	6
Motivation	7
Preis/Leistung	6

Gremlin, oh Gremlin!

Programm: Artura, **System:** C-64 (angeschaut), Atari ST (getestet), CPC, Spectrum, **Preis:** zwischen 29 und 65 DM (je nach Datenträger und System), **Hersteller:** Gremlin Graphics Software Ltd., **Muster von:** Gremlin Graphics Software Ltd., 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

Ich habe die 64er- und die Atari-ST-Version von **ARTURA** vor mir liegen und werde Euch über dieses Game ein bißchen was erzählen. Danach könnt Ihr dann selbst entscheiden, ob es sich lohnt, dieses Spiel anzuschaffen, oder nicht.

Zuerst mal ein Blick in die Anleitung, die übrigens in drei Sprachen verfaßt wurde. Nämlich Deutsch, Englisch und Französisch. Übersetzt wurde der englische Text des Manuals schon ziemlich gut. Und es gibt sogar 'ne Vorgeschichte mit dem üblichen Bla Bla. Also, Du ARTURA, Sohn des PENDRAGON mußt versuchen, den Schatz zu finden usw., usw. Mit Hilfe dieses Schatzes kannst Du dann das Königreich Britannien vereinen. Danach folgt wie immer nur unsinniger Kram. „Du bist Held und mußt die Welt retten. Vorsicht vor den Bösen, sammle Gegenstände, töte Gegner" und so weiter.....

Foto: ST-Version

Der Spieler steuert einen sehr seltsam umherwandernden Ritter, welcher andauernd von irgendwelchen Feinden angegriffen wird. Mit dieser mittelmäßig gezeichneten Figur muß man sich durchs Game kämpfen, um am Ende alle zu retten. Scrolling? Gibt es in keiner der beiden angeschauten Fassungen. Soundmäßig kann man beide durchgehen lassen, hab' aber auch schon Besseres gehört. Die Grafik insgesamt kann man als gut bis stark bezeichnen, aber das Gameplay ist veraltet. Es soll aber Freaks geben, die total auf solche Spiele abfahren. Der Spielspaß wäre aber mit Sicherheit höher gewesen, wenn 1. der Bildschirm gescrollt würde, 2. die Animation fließender und 3. die Steuerung einfacher wäre. Es gibt wesentlich bessere Spiele. Ich denke da an *Thundercats* und ähnliches.

Na ja, wem's gefällt, der kann es sich ja besorgen. Für ein Low-Budget-Game wäre ARTURA gut gewesen, aber für 65 Steine (ST-Version)? Nee, GREMLIN, dafür nicht!

Torsten Oppermann

Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	alt
Motivation	5
Preis/Leistung	6

Pac-Man lebt!

PAC-MANIA

GRANDSLAM

Das Pac-Man-Fieber grassiert wieder. Jetzt gibt es den wohl bekanntesten Helden der Computerspiele in einer atemberaubenden 3D-Version. In einer Original-Umsetzung des Arcadenspiels in Lizenz von NAMCO Ltd. Nach der Presse zu urteilen, hat Pac-Man mit diesem Computerspiel wieder einen Platz in den deutschen Hitlisten sicher. Durch hinreißende Grafiken und pfiffige Spielabläufe. Vorsicht! Pac-Mania macht süchtig!

Informationen? Coupon ausfüllen und abschicken

Name: __________

Straße: __________

PLZ: _____ Ort: _____

An: AriolaSoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2

Ariola Soft

Das Programm

ASM zu Besuch in der Lindenstraße

Es war an einem grauen Samstagmorgen, als wir (Michael und Jörg) uns ins Auto setzten, um nach Neustadt zu fahren. Denn in Neustadt (bei Hannover), genauer: in der Orientierungsstufe Süd, Lindenstraße, fand an diesem Tag eine Veranstaltung des dort ansässigen Computerclubs statt. Freaks und Anfänger waren eingeladen, um an einem fröhlichen Happening teilzunehmen. Neben Beratungen, PD- und Erfahrungsaustausch konnten die Veranstalter noch eine kleine Besonderheit bieten: Die Programmierer der FUGGER samt Wettbewerb und der „Live-Arbeit" an ihrem neuen Spiel!

Links im Bild: Lars Martensen; rechts Matthias Kriesell
(Foto: heckmann)

Wir hatten auf diesem Meeting die Gelegenheit, uns mit den beiden Programmierern **Lars Martensen** und **Matthias Kriesell** exklusiv über Ihr neues Game, das den Namen **ALBYON** tragen wird, zu unterhalten. Wie nicht anders zu erwarten, bleibt dieses heiße Programmiererteam seiner Linie treu, denn auch das neue Game verlangt wieder viel strategisches Können von den Spielern, wird aber ein Rollenspiel sein! Die beiden bleiben also in dem Genre, das ihnen auch selbst beim Spielen am meisten Spaß macht. Doch dazu später ein paar Facts, jetzt nochmal zu der Veranstaltung selbst. Diese wurde zwar von dem Computerclub veranstaltet, aber auch die Leute von **BOMICO** hatten ihre Finger mit zwei auszutragenden Competitions im Spiel. Dies war wohl für einige Leute ein zusätzlicher Grund, dieses Meeting zu besuchen, da die Preise, C-64-Versionen der FUGGER von Lars und Matthias, handsigniert und von **Knuth Reuter**, dem 1. Vorsitzenden des Clubs, der schlicht und einfach **DER COMPUTER-CLUB e.V.** heißt, überreicht wurden. Hat ja auch nicht jeder, oder?

An beiden Tagen waren zwischen 100 und 400 Computerfreaks da und solche, die es noch werden wollen, und fanden dort Gelegenheit, sich beraten zu lassen oder die verschiedenen Gewinnmöglichkeiten zu nutzen.

Alle gängigen Rechner, angefangen vom C-64 bis hin zum Aplle II, waren vorhanden, und ihre Besitzer waren gern bereit, sowohl Laien als auch Profis die gewünschten Auskünfte zu geben. Natürlich stellten sich auch Lars und Matthias den Fragen des Publikums. Damit auch gleich zurück zu dem brandneuen Game ALBYON, das voraussichtlich im nächsten Frühjahr fertigestellt sein wird. Dieses Rollenspiel soll alles in den Schatten stellen, was in diesem Genre bis jetzt auf dem Markt war. Die Handlung ist derart komplex, daß wir Euch an dieser Stelle höchstens einen kleinen Ausriß der wesentlichen Handlungsstränge bieten können; alles andere würde den Rahmen dieses Berichts sprengen.

Foto: C-64

Der Aufbau von ALBYON ähnelt ein wenig *Ultima*, betrifft aber im wesentlichen nur den Bildschirmaufbau. So gibt es links die große Spielfläche, auf der alle Bewegungen der „Party" zu erkennen sind, unten sind diverse Statusanzeigen, oben in der Mitte gibt es animierte Grafiken der Spielcharaktere und verfügbaren Gegenstände (!), während sich rechts ein großes Textfenster befindet.

Bei Spielbeginn sieht es für den Helden ziemlich düster aus, denn ein böser Magier unterjocht die Einwohner einer friedlichen Insel und verbannte sogar noch den mutigsten Rebellen, einen Magier, in ein fallengespicktes Zauberschloß. Nun bleibt nichts mehr zu tun, als noch sechs weitere Wagemutige zur Befreiung des Magiers zu überreden.

Diese sechs besitzen besondere Steine, sogenannte Runensteine, deren besondere Kräfte aber nur dann wirken, wenn diese Charaktere den richtigen Beruf samt Rune benutzen. Den Beruf kann jeder Charakter aber nur an dem jeweils richtigen der vier Steinkreise erlernen. Selbst dann sind die Eigenschaften nur dann wirksam, wenn die Charaktere genug Erfahrungspunkte gesammelt haben. Gelingt selbst das, darf die Party ins Zauberschloß, um sich noch weiteren, unbekannten Gefahren zu stellen. Ist doch simpel, nicht?

Aber es geht noch weiter: Das Spiel wird acht Diskettenseiten füllen, besitzt über 800 Grafik-Icons (zum Vergleich: *Ultima IV* hat ganze 512), 10000 Sprites, Proportionalschrift im Textfenster, zwei animierte Windows, 3D-Kampfsequenzen, Sound für jede Spielszene, einen eigenen, selbstentwickelten Rollenspiel-Interpreter, interaktive Charaktere und, und, und... Also ehrlich, sind das nicht verheißungsvolle Features?

Wenn ALBYON mit all diesen Möglichkeiten dann auf dem Markt erscheint und auch die grafische und technische Perfektion bietet, die das Demo schon andeutete, können wir uns auf einen absoluten Hammer gefaßt machen! Wir jedenfalls sind sehr gespannt und wünschen den beiden viel Glück. Ein dickes Hallo nach Neustadt!

JÖRG HECKMANN

Fusion

13 knallharte actiongeladene Level

Großer Electronic Arts-Wettbewerb im Oktober/November

JETZT für den Amiga und in Kürze auch für den Atari ST.

AMIGA
BULLFROG
ELECTRONIC ARTS

Electronic Arts stellt Unterhaltungssoftware für fast alle Formate her. Die Electronic Arts-Produkte werden von **RUSHWARE** vertrieben.
Mitvertrieb: **MICROHÄNDLER**, Schweiz: **THALI AG**, Österreich: **KARASOFT**.

ELECTRONIC ARTS®
Home Computer Software

HOW TO ORDER. Visit your local retailer or call Slough (0753) 46465 for the location of your nearest stockist. Dealers please call (0753) 40906.

ELECTRONIC ARTS™

c16chris

Sport-Kaleidoskop

Mini-Golf bringt Maxi-Spaß

Programm: Mini-Golf Plus, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 60 Mark, **Hersteller:** StarByte, Leibnizstr. 61, 4630 Bochum, Tel.: (0234) 16685, **Muster von:** StarByte.

MINI-GOLF PLUS: Originalgetreu nachempfundene Bahnen und Wettkampf-Reglement machen das Spiel zu einem Knüller.

Gleich zweimal Mini-Golf, zweimal in einer Ausgabe. Zum einen stellen wir diesmal *Mini-Golf* von *Magic Bytes* vor, die hierzulande die Rechte für das amerikanische Produkt *Amy Putt* erworben haben (siehe Bericht an anderer Stelle). Zum anderen berichten wir über **MINI-GOLF PLUS** von der neuen deutschen Firma **STARBYTE**, das uns als spielbare Demoversion gerade noch rechtzeitig vor Redaktionsschluß auf den Tisch flatterte. Ist es Zufall, daß beinahe zum selben Zeitpunkt zwei Mini-Golf-Simulationen erscheinen? Ist es ein weiterer Zufall, daß sich der Titel des einen Spiels nur durch einen kleinen Zusatz von dem des anderen unterscheidet? Wir wissen es nicht. Klar ist auf jeden Fall, daß Verwechslungen der beiden Games schon jetzt vorprogrammiert sind. Doch schauen wir uns zunächst das STARBYTE-MINI-GOLF einmal näher an, und wagen wir anschließend einen Vergleich mit seinem (Fast-) Namensvetter, dem *Mini-Golf* von *Magic Bytes.*

Wenn's direkt nicht geht, muß die Bande herhalten.

Ganz wie im richtigen Leben besteht MINI-GOLF PLUS aus 18 Bahnen. Interessant ist die Tatsache, daß diese einer Bochumer Wettkampfbahn originalgetreu nachempfunden wurden, so daß eine größtmögliche Realitätsnähe gewährleistet scheint. Gleiches gilt für die Regeln, die bis ins letzte dem offiziellen Mini-Golf-Reglement entnommen wurden. Freilich wurden hier und da ein paar Elemente eingebaut, die sich auf einem „normalen" Mini-Golf-Platz wohl kaum finden werden. Doch tun diese der Realitätsnähe ganz sicher keinen Abbruch; vielmehr tragen sie dazu bei, daß man Mini-Golf nicht gar so bierernst spielt, sondern sich zwischendurch auch ein paar witziger Einlagen erfreuen kann.

Der Bildschirm ist in drei Windows aufgeteilt. Den überwiegenden Teil nimmt das große Aktions-Window ein. Rechts daneben befindet sich die Statusanzeige, darüber eine verkleinerte Abbildung der aktuellen Bahn. In unserer Testversion war diese zusätzliche Hilfestellung für den Spieler noch nicht fertiggestellt; das heißt, noch erscheint immer dieselbe Bahn in dem Übersichts-Window. Bis zur Veröffentlichung des Games soll aber auch dieses Feature „stehen". In der Statusanzeige erfährt man, welcher Spieler am Zuge ist (bis zu acht Leute können teilnehmen), wieviel Schläge momentan und wieviel insgesamt gespielt worden sind. Weiterhin wird hier die Schlagstärke bestimmt.

So, nun endlich widmen wir uns dem Aktionsfenster. Als erstes fällt auf, daß die Bahnen nicht in ihrer vollen Länge, sondern nur ausschnittweise zu sehen sind, was eine insgesamt viel größere Darstellung ermöglicht. Mittels der rechten Maustaste kann nun der komplette Parcours abgefahren werden, wobei das fantastische, weil absolut flüssige Scrolling den Betrachter zu begeistern vermag. Nachdem man sich solcherart mit der Bahn vertraut gemacht hat, wird's Ernst: Der erste Schlag steht bevor. Vor allem anderen muß das Fadenkreuz positioniert werden, mit dem es seine besondere Bewandtnis hat. Man sieht es nämlich als

Schwanzwedelnder Zuschauer beim Einputten

Kreuz nur bis zu einer bestimmten Entfernung vom Ball aus; ist diese Distanz überschritten, so verwandelt sch das Kreuz in einen Golfschläger, und es kann nun kein Schlag ausgeführt werden. Auf diese Weise soll der Schwierigkeitsgrad gesteigert werden, denn wenn man den Cursor genau auf das Loch plazieren könnte, würde die ganze Angelegenheit tatsächlich auch zu einfach.
Ist also das Fadenkreuz am rechten Platz, so muß die

»Mit MINI-GOLF PLUS ist der neuen deutschen Firma STARBYTE der erste Schritt in eine vielversprechende Zukunft gelungen. Mein Glückwunsch für dieses rundum gelungene Sportvergnügen!«

Schlagstärke bestimmt werden. Dies geschieht durch Druck der linken Maustaste (gedrückt halten!). Nun wandert in der Statusanzeige ein aus einzelnen senkrechten Strichen bestehender Balken von links nach rechts. Gibt man nun die Maustaste frei, so setzt sich der Ball in Bewegung und strebt entsprechend dem gewählten Tempo dem mit dem Cursor festgelegten Zielpunkt zu. Ob dieser freilich identisch mit dem Loch ist, hängt einzig und allein von Eurem Augenmaß und nicht zuletzt von Eurer Phantasie ab. Denn: Nicht immer kann man einfach so schnurstracks auf das Loch zuspielen; oft muß man die Bande einsetzen, und in jedem Falle sollte man sich vor dem Schlag überlegen, ob es nicht eine bessere Möglichkeit als die gewählte gibt.
Die Schwierigkeit der Bahnen steigert sich von Mal zu Mal. Was noch recht harmlos beginnt, wird zusehends kniffliger – und damit natürlich auch reizvoller. Ich möchte hier nicht jede Bahn in allen Einzelheiten beschreiben; dies würde angesichts der Fülle von Details zu weit führen. Es ist schon wirklich beeindruckend, was sich das Team von STARBYTE alles hat einfallen lassen. Sei es die Maulwurfsfamilie, die sich ungeachtet des sportlichen Geschehens an dem gepflegten englischen Rasen rund um die Bahn zu schaffen macht; sei es das Krokodil, das im Teich seine Kreise zieht, der Frosch, der im Bach nach Fliegen ebenso wie nach Golfbällen schnappt, oder der Hund, der schwanzwedelnd das Treiben auf der Bahn verfolgt. Auch die Staffage rund um die Parcours sorgt für reichlich Abwechslung. Der Sportwagen wie die leere Cola-Dose auf der Parkbank – mit Blickfängen hat die STARBYTE-Crew nicht gegeizt!
Was Ihr noch wissen müßt, ist, daß Ihr durch Anschlagen der Taste „S" die nicht schlechte, auf die Dauer aber etwas störende Musik abschalten könnt (das „Plop" beim Einputten bleibt trotzdem erhalten). Mit „P" kann eine Tabelle abgerufen werden, der die bereits ausgeführten Schläge aller Mitspieler zu entnehmen sind, und mit „H" kann die Highscore-Liste abgerufen werden.
Mit MINI-GOLF PLUS ist STARBYTE ein Programm gelungen, zu dem man nur gratulieren kann. Der erste Schritt in eine vielversprechende Software-Zukunft ist getan; bleibt zu hoffen, daß die nächsten Programme ein ähnlich hohes Niveau erreichen werden wie MINI-GOLF-PLUS. Auf jeden Fall werden sie sich an diesem Game messen lassen müssen.
Welche der beiden Simulationen, *Magic Bytes' Mini-Golf* oder STARBYTE's MINI-GOLF PLUS, bei Euch das Rennen macht, könnt natürlich nur Ihr selbst entscheiden. Vielleicht hilft Euch aber bei der Kaufentscheidung die kleine Gegenüberstellung, die wir stichwortartig und in Tabellenform nachfolgend abdrucken. Ich persönlich bin der Ansicht, daß das STARBYTE-Produkt, verglichen mit dem *Magic-Bytes*-Programm, seinen kleinen Zusatz „PLUS" völlig zu Recht trägt. Nochmal mein Glückwunsch für dieses rundum gelungene Sportvergnügen!

Bernd Zimmermann

Grafik	**10**
Animation	**11**
Realitätsnähe	**11**
Spaß/Spannung	**10**
Preis/Leistung	**11**

Bahn 18: Einer der vielen grafischen Leckerbissen in dieser Sportsimulation.

Die Detailvielfalt macht vor dem überfüllten Papierkorb nicht halt.

	MINI-GOLF PLUS	MINI GOLF
Bahnen	18	2 x 18
Steuerung	exakt; Cursor kann nur bis zu einer bestimmten Entfernung vom Loch wegbewegt werden	etwas schwierig zu handhaben; Cursor kann beliebig weit vom Loch entfernt werden und bleibt durch Linie mit dem Ball verbunden
Schlagstärke	durch grafische Balkenanzeige; optimal	wird ermittelt durch die Länge der Linie vom Ball bis zum Cursor; ungenau
Ausstattung	sehr gute Grafiken; viel Details, fast originalgetreu nachempfunden	die ersten 18 Bahnen sind recht gut dargestellt; die zweiten 18 Bahnen sind teilweise unrealistisch
Teilnehmer	bis zu 8	bis zu 4
Musik/Sound	Musik stört; kann mit „S" abgeschaltet werden	Musik stört; kann im Menü abgeschaltet werden
Sonstiges	Steigungen und Neigungen sind auch aus der Vogelperspektive gut zu erkennen	Seitenansicht kann abgerufen werden; letzter Schlag kann wiederholt werden.
Preis	ca. 60 Mark	ca. 60 Mark

Mini-Golf-Spaß für kalte Tage

Programm: Mini-Golf, **System:** Amiga, Atari ST (getestet), C-64, **Preis:** ca.60 Mark (Amiga, ST), ca.30 Mark (C-64-Kass.), ca.45 Mark (C-64-Disk.), **Hersteller:** Magic Bytes, Gütersloh, **Muster von:** 35.

Vor mir liegen zwei Disketten für unseren Atari ST, vollgestopft mit jeweils 18 „Löchern". Meine Aufgabe wird es jetzt sein, diese „Holes" mit dem kleinen, süßen Mini-Golf-Ball zu stopfen. Schwierig, schwierig, denke ich, denn die ersten 18 Parcours von **Mini-Golf** müssen nach maximal 51 Schlägen hinter sich gebracht werden, um den „Beginner Course" zu verlassen und die „Expert-Disk" nachladen zu dürfen. Einer der **Magic Bytes** -„Gags", die Ulrich Schulz, Programmierer der ST-Version (leistete auch schon bei den C-64-Western-Games erhebliche Arbeit), in dieses Spielchen mit eingebracht hat. Von weiteren Feinheiten erfährt der User, sobald er das Hauptmenue anklickt: Es erscheinen drei anwählbare Untermenues, die einem unter anderem zu beliebiger Zeit den Spielstand präsentieren oder den Parcours im Seitenrelief darstellen. Eine hilfreiche Sache, besonders bei sehr „buckligen" Feldern. Ebenfalls hilfreich könnten die Begriffe „Replay" und „Retry" im Untermenue „Projekt" werden, denn jeder hat wohl das Verlangen, den ein oder anderen Schlag einmal nachvollziehen zu können. Aus Fehlern wird man bekanntlich klug, oder? Der Soundgenervte unter den Spielern hat sogar die Möglichkeit, seinen Ball geräuschlos über Hügel und Täler zu führen. Nach mehreren Versuchen unbedingt zu empfehlen, denn wie beim echten Minigolf heißt es auch vor der Kiste: „Ruhe bewahren!"

So, nun stell'ich mich so langsam darauf ein, „um die Ecke" zu denken, und mache dem lieben ST mittels „Maus" klar, daß ich allein spielen werde. Kaum geschehen, habe ich auch schon die erste Bahn des „Beginner Course" vor mir: „Slant", zu deutsch „Schräge". Ich lege meinen hellblauen Ball (jeder Player hat 'ne eigene Farbe!) auf das Ausgangsfeld und peile das Loch am anderen Ende der Schräge an. Per Cursor bestimme ich die Laufrichtung meines Balles. Die Schlagkraft richtet sich hier nach der Entfernung des Cursors von meiner „Murmel". Ich entscheide mich für etwa halbe Kraft, klicke meine linke Maustaste an, und siehe da...mein Schlag geht voll in die Hose! Der Ball hat das „Hole", wenn auch sehr knapp, verfehlt und „wuselt" nun wieder in die Richtung, aus welcher ich ihn gerade verscheucht hatte. Der zweite Versuch sitzt dann prompt. Das Geheimnis: Man lege die Kugel äußerst rechts in die Ecke und visiere kerzengerade das ersehnte Loch an. Halbe Kraft voraus, und der Schlag sitzt!

Der zweite Parcour nennt sich zu recht „Triangle", denn unser Loch hat sich ausgerechnet hinter einem dicken Dreieck verschanzt. Leute, da hilft nur die Bande (frei nach Billardmanier, versteht sich)! Nach einigen Fehlschlägen gelange ich endlich zu des Rätsels Lösung: Das Bällchen platziere man in einer der beiden rechten Ekken. Nun heißt's rechnen! Ihr wißt alle noch aus der Penne: „Einfallwinkel gleich Ausfallwinkel". Und genau so gehe man bei der Berechnung dieses Dreieck-Parcours vor. Man peile also unter Berücksichtigung des eben genannten Satzes die gegenüberliegende Wand an, verwende ein Drittel der möglichen Schlagkraft und befördere den Ball -wenn auch nicht ins Loch- immerhin sicher hinter das rote Dreieck. Der zweite Schlag wird sitzen!

„Brigde" nennen die „Magic Byter" ihren dritten Parcours. Eure Aufgabe: Der Ball muß über drei Banden unter einer Brücke durchrollen, um ins Loch zu fallen. Was mir hier nicht ganz klar geworden ist: Rollt die „Murmel" nicht kerzengerade unter der „Bridge" durch, kann man deren Verlauf nur sehr schlecht vorausberechnen, da sie hinter der Brücke oft in (leicht) versetztem Winkel austritt. Absicht oder Versehen, müßte man sich jetzt fagen. Den Profi allerdings kann dies kaum beeinträchtigen, denn wer hier einmal den Bogen raus hat, der berechnet diese kleine Unfeinheit einfach mit.

Sehr schön und mit einem gekonnten „Hieb" zu meistern: „Patterns", ein Reliefplan mit Wällen und Anhöhen. Durch einen geschickten Geradeaushieb mit etwa halber Kraft könnt Ihr das Ding sehr schnell im Loch versenken. Reizvoll anzusehen ist Level 5, die „Bridge

Hole 3 Par 2 Putt 2

Der Cursor bestimmt die Richtung, die Länge der „Hilfslinie" ist maßgeblich für die Schlagkraft!

Click Mousebutton to Continue

„Water Log": Durch die hohe Eiche über Bande ins Loch!

with Sand". Spielt Euren Ball am Besten durch das Viadukt am Sandhaufen vorbei. Landet er dennoch drin, so wird er durch den losen Sand jäh gestoppt. Auch das Fortkommen aus den Dünen wird dann zum Problem. Hier ist „full Power" angesagt, Freunde!

Die Möglichkeit, 'nen Erstschlag zu verwandeln, bietet auch „Clip". Mit dem richtigen Augenmaß und weniger als einem Drittel der Power rollt das Bällchen schön brav ins „Hole". Sehr einfach: „Cross"! Man lege seine „Kugel" schön mittig auf den Startbalken und holze einfach geradeaus, was das Zeug hält. Nach sternförmigem Verlauf gelangt die „Murmel" - wie versprochen- ohne „Nachschlag" ins Loch.

Parcours 8 wird dann allerdings recht happig: „Patterns 2" ist angesagt! Mein Tip: Legt Euren Ball auf die rechte untere Ecke. Es wäre möglich, mittels sorgfältiger Berechnungen den Ball über vier Banden wenigstens in nächste Nähe des Loches zu weisen. Zugegeben, für die „Mini-Golf-Unbelasteten" unter Euch wirds anfangs einige Probleme geben. Deshalb schaut Euch das Feld unbedingt vor dem ersten Schlag im Seitenrelief an und geht nicht zimperlich mit Eurer Schlagkraft um. Viel Glück!
„Pipeline" besteht, wie der Titel schon sagt, aus einem Geflecht dicker Röhren. Durch eine müßt Ihr Eure „Murmel" jagen, um eventuell schon nach dem zweiten Schlag die „Halbzeit" des „Beginner Course" erreicht zu haben. Nun schaut auf den Score: Solltet Ihr mehr als die vorgegebenen 24 Schläge „verbraten" haben, dann dürft Ihr Euch im zweiten Teil nicht mehr all zuviel leisten, um den „Expert Course" einladen zu können.
Nahtlos über geht's in die zweite Hälfte! Der zehnte Parcours sieht relativ easy aus, ist es aber nicht: „Easy?" (so heißt auch diese Runde) verleidet mich zum „Dranpowern". Sehr schnell wird mir klar, daß ich jedoch so nicht weiterkomme. Also rolle ich meinen Ball gemütlich durch den Graben, bis derselbe im rechten Winkel abknickt. Sollte der Ball genau im Winkel liegen bleiben, habt Ihr Glück! Dann nämlich braucht Ihr nur noch aufs „Hole" zu peilen und mit Gefühl -wohlgemerkt mit viel Gefüüühl- dranschlagen. Der Rest geht wie von selbst!
Bei „Magic" ist viel Power angesagt. Ihr müßt vom Ausgangspunkt direkt auf das einzig mögliche Loch zielen. Mit der richtigen Power gelangt Euer Ball durch die Transmitter-Löcher bis ins fünfte Feld. Sicherlich macht auch hier Übung den Meister. Ihr werdet schon mehrere Anläufe benötigen, bis Ihr die richtige Schlagkraft einsetzt, um den Ball genau vor dem Loch zu platzieren. Der Geübte schafft dieses Level mit ganzen zwei Schlägen.
Im „River Pipe"- Parcours handelt es sich nicht etwa um eine „Flußpfeife"! Nein, vielmehr haben die Programmierer für Euch ein Rohr übers fließende Wasser gebaut, welches nach zwei Seiten, rechts und links, offen ist. Ihr müßt bei diesem Parcours Euren Ball waagerecht in die Röhre schlagen, und das mit soviel Gefühl, daß er aus dem linken Seitenrohr herausrollt, nicht aus dem rechten. Mit viel Fingerspitengefühl arbeiten, Leute, sonst geht alles in die Hose, denn nur auf der linken Seite des Flusses gibt es ein Loch!
Der nächste Parcours, „Under & Over", ist ein bissl gewöhnungsbedürftig. Der Ball muß hier drei schmale und eine breite Hindernislinie überwinden, bevor er sein ersehntes Loch erreichen kann. Ob er dabei tatsächlich drunter **und** drüber muß, oder ob er nur drunter **oder** drüber rollt, ist hier schwer ersichtlich. Es ist ratsam, diesen Parcours schnell hinter sich zu bringen, zumal die Grafik auch nicht so besonders gelungen zu sein scheint.
„Water Log" stellt eine hohle Eiche (?) dar, die geschickt über 'nen Fluß „gefallen" zu sein scheint (vielleicht hat sie auch jemand dorthin gelegt, aber egal, die Hauptsache ist, daß das Ding da liegt!). Mein und Euer Ziel soll es sein, die „Murmel" durch diesen hohlen Stamm zu schlagen und den rechten Schenkel des gegenüberliegenden Dreiecks zu streifen. Die „Murmel" prallt dann ab und rollt so vor sich hin bis...direkt ins Loch. Doch wie schon gesagt, auch das ist Übungssache.

Der „Cournered"-Parcours ist dann wieder relativ spartanisch ausgestattet: Ein rechteckiges Feld, ein rotes Dreieck, dahinter das Loch. Freunde, ohne das berühmte Bandespiel seid Ihr auch hier wieder völlig „verratzt". Am Besten legt Ihr den Ball rechts unten im Eck ab und spielt wieder mit dem nötigen Gefühl in den Fingerspitzen über zwei Banden das „Hole" an. Viel Glück!
Der schwerste und unbequemste Parcours des ganzen „Beginner Course" scheint mir „Hill Hazard" zu sein. „Hazard", das englische Wort für Risiko, Zufall oder Hindernis, sollte einem schon zu denken geben. Die Praxis beweist mir, daß hier jede der drei Vokabeln in vollstem Umfang zutreffen soll. Bei mir jedenfalls bleibt es meist dem Zufall überlassen, ob ich einen Treffer lande oder nicht. Zur Beschreibung: Man stelle sich den groben Umriß eines Hammers vor. So etwa ist unsere Bahn gestaltet. Links (im „Stiel"!) befindet sich das Startfeld. Der Verlauf meines Balles führt von links nach rechts (durch den Stiel!) bis in den „Hammer". Dort liegt das Loch, versteckt auf einem Hügel am rechten Rand des Parcours. Einfach? Bis jetzt allemal! Doch nun kommt's: Der Hügel wird abgeschirmt von sieben großen Steinen, die in gebührendem Abstand keilförmig angeordnet sind. Da ist guter Rat wirklich teuer. Die einzige Möglichkeit, wie ich meine, ist die Folgende: Man spiele von der Startmitte die untere Ecke an. Mit der nötigen Power versehen erreicht man unter Umständen so schon nach dem Erstschlag den Hügel. Ein vorsichtiger zweiter „Hieb" könnte dann schon den „Hill Hazard" beenden.
Der vorletzte Parcours hat die Form des Buchstaben „T". Aus diesem Grunde ist er von den „Magic Bytern" auch kurzerhand so benannt worden. Hier geht's wieder um geschicktes Bande-Spiel, welches Ihr schon von den Runden 2, 8 und 15 gewöhnt seid. So, last, but not least, präsentieren wir Euch den Schlußparcours des „Beginner Course": „Wind Mill" ist eine geschickte Kombination aus Bande-Spiel, Transmitter-Löchern (siehe auch „Magic") und einem Mühlrad. Nachdem ich meine „Murmel" per Bande in den Bereich des Mühlrades geschlagen habe, muß ich nun den passenden Moment abwarten, in dem ich eines der Transmitter-Löcher, die durch das Drehen der Mühle in regelmäßigen Abständen verdeckt werden, treffen kann.

Irreal: Wo bleibt da die Verbindung zu Mini-Golf?

Ich hoffe nun für Euch und für mich, daß meine Spielstandtabelle nicht mehr als 51 Schläge verzeichnet hat. Mit der rechten Maustaste rufe ich auf dem Menue meinen „Score" ab und stelle erfreut fest, daß mir meine Hoffnung erfüllt wurde. So, weiter geht's! Nachdem der Spielstand weggedrückt wurde, befiehlt mir der ST, die zweite Diskette einzuladen....

Den weiteren Verlauf der nächsten 18 Löcher zu beschreiben, wäre an dieser Stelle etwas übertrieben. Ich möchte nur feststellen, daß Ihr alle Euer blaues Wunder erleben werdet. Nun ja, nicht umsonst habt Ihr gerade den „Expert-Course" eingeladen. Dieser bietet neben Spielspaß und schöner Grafik im Laufe der sich steigernden Runden so manch ungewöhnlichen Parcours, der inhaltlich oft nichts mehr mit einem gewöhnlichen Mini-Golf-Spiel gemein hat.

Fest steht, daß der „Expert-Course" zum Teil mit ernsthaftem Mini-Golf nichts mehr zu tun hat. Aber spielbar ist er allemal, auch wenn man einiges an Phantasieverständnis mitbringen sollte.

Im großen und ganzen spricht vieles für das Mini-Golf-Spiel aus Gütersloh. Ich für meinen Teil hatte viel Spaß und Spannung beim Testen, nicht zuletzt wegen des ansprechenden Outfits. Während an der Grafik nichts auszusetzen ist, läßt der Sound doch ein wenig zu wünschen übrig. Es bietet sich an, wie schon erwähnt, die konzentrationshemmende Geräuschkulisse auszuschalten.

Matthias Siegk

Grafik/Animation:	**7**
Sound:	**4**
Realitätsnähe:	
„Beginner Course":	**9**
„Expert Course":	**4**
Motivation:	**9**
Spaß/Spannung:	**10**
Preis/Leistung:	**9**

Grrr wie Gremlin

Programm: Gary Lineker's Super Skills, **System:** Atari ST (getestet), C-64, Spectrum 48K/128K/+3, Amstrad, MSX (geplant), **Preis:** Atari ST ca. 70 Mark; C-64/Amstrad ca. 55 Mark (Disk.), ca. 40 Mark (Kass.); Spectrum 48K/128K ca. 35 Mark, Spectrum +3 ca. 45 Mark, **Hersteller:** Gremlin Graphics, Sheffield, England, **Muster von:** 1 / 2 / 7 / 13.

Nach *Gary Lineker's Superstar Soccer* hat das englische Softwarehaus **GREMLIN**, das in letzter Zeit eher durch Negativ-Schlagzeilen auffällt, den momentan für den FC Barcelona spielenden Wunderknaben ein zweitesmal bemüht. **GARY LINEKER'S SUPERSKILLS** hat man den Nachfolger einfallsreicherweise betitelt, doch schon vorweg: Ganz so super, wie der Titel es erhoffen läßt, ist das Programm beileibe nicht.

Auch wenn man bereit ist, über die schwache Grafik des Programms hinwegzusehen und den immerhin von Ben Daglish geschriebenen, trotzdem aber irgendwie abgegriffenen Sound zu ignorieren, wird man an den SUPERSKILLS nicht viel Freude haben. Denn das Gameplay ist derart langweilig und ermüdend, daß jeder Funke Spaß am Spiel schon im Keim erstickt wird. Was habt Ihr überhaupt zu tun? Ganz einfach: Als ehrgeiziger Nachwuchskicker nehmt Ihr unter der Regie von Gary Lineker ein Training auf, um es später einmal zu Ruhm und Ehren zu bringen. Euer Programm ist in zwei Teile gegliedert: Gymnastische Übungen und Ballarbeit. Gewichtheben, Liegestützen, Hocksprünge und Herumhangeln an Kletterstangen bilden den ersten Teil der Übung. Bei all dem ist die Steuerung derart umständlich, daß eine Beschreibung viel zu weit führen würde. Zudem würde diese Beschreibung zu Lasten anderer Programmbesprechungen gehen, und das ist nun beim vorliegenden Spiel beim besten Willen nicht einzusehen.

Teil Zwei des Programms, die Ballarbeit, beginnt mit einer Übung, die offensichtlich bei *California Games* abgeschaut worden ist. Man sieht nämlich den Kicker, freundlich den User anlächelnd, wie er, eine richtige Steuerung vorausgesetzt, den Ball jongliert. Was jedoch bei *California Games* noch recht elegant und gefällig aussah, wurde bei GARY LINEKER'S SUPERSKILLS zu einem billigen Abklatsch degradiert. Die Bewegungen des Kickers sind viel zu langsam, und mühselig strampelt er sich über die Runden.

Foto: Atari

Als nächstes folgt das Training des Dribblings. Man bewegt den Spieler über einen mit Fähnchen abgesteckten Kurs und schießt hin und wieder mal auf kleine Törchen. Am Ende des Parcours wartet ein etwas größeres Tor auf den Unentwegten, das von einem Keeper gehütet wird. Gelingt es, ihn zu überzwingen, so muß man zur Strafe dafür auch noch das Elfmeterschießen überstehen. Hier wird auf ein Tor gezielt, von dessen Latte fünf Autoreifen herabhängen. Befördert man den Ball mitten durch die Reifen, so drehen sie sich um 90 Grad, und es müssen nur noch die verbleibenden Reifen „umgedreht" werden. Danach geht's dann wieder von vorn los, nur mit dem Unterschied, daß nun der Schwierigkeitsgrad etwas höher angesetzt wird.

Man sieht es wieder einmal: Ein zugkräftiger Name allein macht noch kein gutes Programm aus. Trotzdem aber, davon bin ich überzeugt, wird sich das Spiel besser verkaufen als ein Game mit dem schlichten Namen „Dings" oder „Bums" – auch wenn „Dings" oder „Bums" oder vielleicht auch „Dingsbums" zehnmal besser ist.

Abschließend daher meine Bitte an GREMLIN, stellvertretend für alle anderen Softwarehäuser: Blendet die Käufer, von denen Ihr ja lebt, nicht auf solch simple Art und Weise, sondern beschert Ihnen vernünftige Software – Software, die ihr Geld wert ist. Man wird's Euch danken!

Bernd Zimmermann

Grafik	7
Animation	5
Realitätsnähe	5
Motivation	2
Preis/Leistung	3

Gebr. Bitmap & Co.

Programm: Speedball, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, IBM PC, **Preis:** Ca. 65 Mark, **Hersteller.:** Imageworks, England, **Muster von:** Mirrorsoft, England.

Kennen sie die Bitmap Brothers? Wahrscheinlich nicht. Eher schon dürfte Ihnen der Name *Xenon* ein Begriff sein, verbirgt sich doch dahinter eines der ersten Extra-Waffen-Ballerspiele, das die Möglichkeit der 16Bit-Rechner auszunutzen versteht. Nun gut, die Bitmap Brothers sind die geistigen Väter von *Xenon,* und die Fachpresse beschäftigte in den vergangenen Wochen die Frage, was denn aus den drei Herrschaften geworden sei.

Im November feiern die Bitmaps nun ihr phänomenales Comeback, diesmal mit einem eigenständigen Konzept, in dessen Mittelpunkt die „Sportart" **SPEEDBALL** steht. Keine Angst, falls Ihnen dieser Begriff nichts sagt, SPEEDBALL wird erst in knapp zweihundert Jahren erfunden, wenn nicht eine nukleare Katastrophe diesem segensreichen Freizeitvergnügen zuvorkommt.

In SPEEDBALL können Sie wahlweise allein oder zu zweit spielen, wobei letzteres eine erhebliche Steigerung des Unterhaltungswertes zur Folge hat. Sollte Ihnen ein menschlicher Kontrahent abgehen, bietet Ihnen der Rechner etliche Szenarios an, aus denen Sie je nach Bedarf wählen können. Entweder Sie nehmen an der aus elf Teams zusammengesetzten Liga teil und kämpfen um die intergalaktische SPEEDBALL-Trophäe, oder Sie versuchen sich im K.O.-System gegen unterschiedlich starke Gegner bis ins große Finale durchzukämpfen. Der Rechner stellt drei Schwierigkeitsstufen zur Verfügung. Auf „moderate" verhält sich der Gegner weitgehend fair, während bei „very hard" mit extrem harten Bandagen gefochten wird.

Hat man die von herrlichen Grafiken begleiteten Menüs überstanden, beginnt das eigentliche Match. Das Spielfeld wird aus der Vogelperspektive gezeigt und scrollt flüssig von oben nach unten. In der Mitte befindet sich eine Rampe, aus der zu Beginn und nach jedem erzielten Treffer eine elektronisch gesteuerte Ballschleuder herausgefeuert wird (vergleiche *Xenon,* 1. Level), die den aus massivem Eisen bestehenden Ball freigibt. Von nun an regiert das Gesetz des Stärkeren. Der Spieler kontrolliert das der Kugel am nächsten stehende (bzw. fliegende) Sprite und schleudert dieses mit aller Kraft (Feuerknopf gedrückt halten) auf das Tor des Gegners, wobei freundlicherweise die Bande zu Kombinationszwecken mitbenutzt werden darf.

Daß es mit einer simplen Fußball-Simulation mit Weltraum-Appeal nicht getan sein würde, wußten wohl auch die Programmierer. Deswegen liegen über dem Bildschirm verstreut Symbole, deren Aufsammeln gar seltsame Folgen haben kann. So erhöhen manche Icons die Spielstärke und Geschwindigkeit des Gegners (!), doch nicht nur Nieten sind unter den Extras zu finden. Auch dem eigenen Team können erhöhte Wendigkeit und ein zum Stillstand verbannter Kontrahent behilflich sein. Manche Bonussymbole müssen wie Geldstücke gesammelt werden, die dann später in einer Zwischensequenz gegen größere Ausdauer und Kraft eingetauscht werden sollten. Erfreulicherweise können Spielstände gespeichert werden, denn SPEEDBALL stellt enorm hohe Anforderungen an Joystick und Besitzer, was mit der recht vertrackten Steuerung zusammenhängt. Die silberne Kugel aus der Luft zu fangen, erfordert viel Geschick, und wer die Kontrolle über den Torwart behalten will, muß schon einiges an Übung investieren, da dieser stets simultan zum letzten Verteidiger gesteuert wird (Panik vorprogrammiert).

Im Bereich Grafik haben sich die Bitmap Brothers selbst übertroffen. Softes Scrolling, große, gut animierte Sprites und der futuristisch metallicblaue Hintergrund schaffen die richtige Atmosphäre für ein fiktives Fußballspiel. Leider können David Whittaker's betont eintönige Musikstücke, die seltsamerweise alle gleich klingen, dieses hohe Niveau nicht halten, doch dies zu bemängeln, wäre angesichts des enorm hohen Spielwerts (vor allem zu zweit) nicht fair. SPEEDBALL ist, genauso wie *Xenon,* ein Muß für Action-Fans.

Klaus Vill.

Grafik	10
Sound	7
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	8

CAVEMAN UGH-LYMPICS™

Großer Electronic Arts Wettbewerb:
Oktober/November '88
Erkundigen Sie sich bei
Ihrem Fachhändler

»ELECTRONIC ARTS hat mit CAVEMAN UGH....LYMPICS einen echten Schmunzel-Hit gelandet. Es ist auf dem besten Weg, sich einen Ehrenplatz in der Software-Geschichte zu sichern!«

Manfred Kleimann, ASM

CAVEMAN UGH-LYMPICS
By Dynamix
ELECTRONIC ARTS

Screen shots represent C64 disk version.

ELECTRONIC ARTS

Electronic Arts stellt Unterhaltungssoftware für alle Formate her.
Die Electronic Arts Produkte werden von RUSHWARE vertrieben.
Mitvertrieb: **MICROHÄNDLER. Schweiz: THALI AG. Österreich: KARASOFT.**

ELECTRONIC ARTS™

c16chris

Gremlin's „Alternative"

Programm: Supersports, **System:** Amstrad (angeschaut), C-64, Spectrum (48, 128, +2, +3), **Preis:** ca. 32 Mark (Kass.) & etwa 45 Mark (Disc.), **Hersteller:** Gremlin Graphics, Sheffield, England, **Muster von:** Ariolasoft, Rietberg.

Als eine „Alternative" zu Olympischen Spielchen (softmäßig, versteht sich!) brachte jüngst **GREMLIN GRAPHICS** ein fünfteiliges Sport-Game auf den Markt und betitelte es kurz, prägnant und unrichtig **SUPERSPORTS.** Von „super" kann jedoch in keinem Falle die Rede sein. Im Steak-Jargon würde es zwischen „roh" und „medium" angesiedelt liegen. Die „Olympische Herausforderung" – Originalton GREMLIN – beschränkt sich auf folgende Disziplinen, die in puncto Originalität nicht gerade den Stellenwert „besonders sehenswert" besitzen. Es handelt sich im einzelnen um:

MEISTERSCHIESSEN – Wir sehen: Einen kleinen Hinterhof, in dem ein Schießwettbewerb ausgetragen wird. Innerhalb von 90 Sekunden müssen Sie soviele Gegenstände wie möglich abballern. Nach jedem sechsten Schuß muß nachgeladen werden (nein, nicht das Programm, sondern die Flinte!). Das geschieht gottseidank automatisch. Die entsprechende Punktzahl ergibt sich aus den einzelnen Gegenständen, die Sie getroffen haben. Am meisten bekommen Sie für geworfene (Flaschen, Frisbee-Scheiben usw.), etwas weniger für sich bewegende Objekte (merkwürdige Gebilde aus NASA-Abfallprodukten) und kurzzeitig auftauchende Dinge (Blumentöpfe). Wer eine der herumstreunenden Katzen erwischt, bekommt Punktabzug (deren fünf pro Haustier-Fell).

KLEINBECKEN-KUNSTSPRINGEN – Der beste Wettbewerb der MEDIUMSPORTS. Wir versuchen, mit einem kleinen Männchen von einem hohen Turm (1 bis 10 Meter) in ein winziges Basin zu springen. So klettere ich also erstmal den Turm hoch, wähle die Sprunghöhe (am besten die höchste, da man mehr Zeit zum Kunstspringen hat) und drücke Feuer. Jetzt hüpft er los, der Typ; verrichtet irre Kunstückchen (Salti, Schrauben, Hecht- und Strecksprung) und muß nur noch zur sicheren Wasserung (Eintauchen) kommen. Man steuert dies per Stick, indem man einen grauen Schatten mitten ins Becken plaziert. Folge: Sauberes Ende einer hoffentlich guten Vorführung. Insgesamt hat man drei Versuche; der beste kommt in die Wertung. Machte Spaß!

ZIEGELZERTRÜMMERN – Ein gewisser Hauch von *Way of the Fist* oder *International Karate* bestimmt diese, die dritte Disziplin. Anderthalb Minuten hat der Spieler Zeit, um auf die verschiedensten Arten Ziegel zu zerschmettern, welche von zwei Helfern hoch oder tief gehalten werden. Nachdem sich das Männchen fernöstlich artig verbeugt hat, tritt und schlägt er wie ein Berserker. Hübsch anzuschauen, wenn der Sportler mit „Feuer + hoch" mit beiden Beinen gleichzeitig die Plättchen in Stücke zerbersten läßt! Überhaupt ein guter Wettbewerb, der allerdings erst nach ein paar Übungen so richtig Spaß macht. Nicht schlecht hier: die Animation!

ARMBRUSTSCHIESSEN – Eine relativ langweilige und uninteressante Variante der „klassischen" Schieß-Wettbewerbe. Es gilt, innerhalb der berühmten anderthalb Minuten (oder auch 90 Sekunden – für alle, die nur Hochdeutsch verstehen) den Bogen per Stick-Rudeln zu spannen. Hat man genug „Spannkraft", drückt man Feuer. Nun stellt man Kümmel & Korn (oder Kimme und Korn – für alle Anti-Alkoholiker) mit dem Stick ein. Man beachte aber bitte auch die Anzeige für die Richtung, aus der der Wind bläst! Korrigieren Sie dementsprechend, und mit ein wenig Übung verursachen einen Fehlschuß. Mit etwas mehr Erfahrung erreichen Sie sehr schnell Hochleistungen.

UNTERWASSER-HINDERNIS-SCHWIMMEN – Die mit Abstand schwächste Disziplin bei den „Alternativen Olympischen Spielen".

Schlußwort: Von ein paar animatorischen Leckerbissen abgesehen, hat SUPERSPORTS nichts Neues, Originelles zu bieten, was andere Programme nicht auch hatten. Die Grafik (ich beziehe mich hier auf Amstrad) ist mittelprächtig, die Sounds jämmerlich und das Gameplay alles andere als „alternativ". Die Punktewertung ist ebenfalls etwas unklar: Erreicht man – egal, bei welcher Disziplin – eine „reguläre" Punktzahl, so wird hernach ein vollkommen anderer „Score" berechnet. Im Regelfall wurde die erste Wertung etwa durch 5 dividiert und somit nach unten „korrigiert". Entweder liegt hier ein Programm-Fehler vor, oder aber der Verfasser des Manuals hat diese merkwürdige Komponente verschwiegen. Und noch was zum Leitthema dieser SUPERSPORTS – „alternativ": Zur Zeit, da ich diesen Testbericht verfasse, gehen die Wettkämpfe der Olympischen Spiele der Behinderten in Seoul zuende. Kaum einer hat ein merklich Auge auf die Hochleistungen dieser Athleten geworfen und berichtet. Vielleicht wäre es mal eine gute Idee gewesen, eine Versoftung dieser Spiele aus der Taufe zu heben? Und: Vielleicht hätte ein Teil des Verkaufserlöses den Betroffenen zugewiesen werden können? Eine echte „Alternative", wie ich meine!

Manfred Kleimann

Animation	8
Sound	2
„Realitätsnähe"	5
Spaß/Spannung	7
Preis/Leistung	4

Foto: Amstrad

Es geht abwärts

Programm: Motorbike Madness, **System:** Atari ST (Farbe), Amiga (beide angeschaut), **Preis:** ca. 30 Mark, **Hersteller:** Mastertronic, London, England, **Muster von: Virgin Games,** London, England.

Mit BMX und Motorrad-Trials sind wir ja in der Vergangenheit – hauptsächlich im Low-Budget-Bereich – reichlich eingedeckt worden. **MASTERTRONIC** hat jetzt noch einen draufgelegt und mit **MOTORBIKE MADNESS** ein, wie ich meine, grafisch und handwerklich gutes Programm für ST & Amiga erstellt.

Es geht immer abwärts in diesem Spiel, das aus mehreren Rennstrecken besteht. Man muß sich im Kampf gegen die Uhr immer erst qualifizieren, um zur nächsten Prüfung „eingeladen" zu werden. Nach jeder Runde, die man überstanden hat, erhält man ein Preisgeld, das sich aus der jeweiligen Plazierung rekrutiert. Dieses kann (und sollte man) für neue Teile an der Maschine einsetzen, bevor es zu nächsten Start geht. Denn: Sehr häufig treten bei den Motorrädern erhebliche Schäden auf. Ist man allerdings Letzter, so wird man automatisch disqualifiziert, kann das Game-Over-Zeichen bewundern und sich erneut den herrlichen (!) Begleit-Sound an der Ohrmuschel zergehen lassen! Über dem ganzen Spiel hängt das Damokles-Schwert des schnellen Endes. In anderen Worten: Es ist verflucht schwierig! Man muß sich schon gehörig mit der Stick-Steuerung & Feuer vertraut machen, um nicht gleich im Anfangslevel bei der ersten abschüssigen Strecke abzustürzen. So bißchen nach *Marble Madness* (vielleicht auch daher der zweite Name des Titels?) sieht's schon aus: Die Strecke ist sehr

Foto: ST

eckig und kantig; überall sind Schikanen eingebaut (Autoreifen, naße Holzbalken, Wassertümpel oder VW Käfer...), so daß man schon all sein fahrerisches Können aufbieten muß, um heil und in der Zeit anzukommen. Die Steuerung ist sehr präzise, die Wheelies können problemlos angesetzt werden. Ein hartes Stück Arbeit wartet auf den 16bitter, bis er es geschafft hat, sich die Kurse einzuprägen und den richtigen Dreh rauszubekommen. MOTORBIKE MADNESS ist ein interessantes Game für wenig Geld, das den User einige Zeit beschäftigen wird.

Wollen nur hoffen, daß nicht manche ob der Schwierigkeit nicht schon nach ein paar Minuten das Handtuch werfen.

Manfred Kleimann

Animation	8
Sound	11
Realitätsnähe	7
Spaß/Spannung	9
Preis/Leistung	9

c16chris

Steinzeit-Olympia-Epos: die Keule ist immer dabei!

Programm: Caveman Ugh...-lympics, **System:** Commodore 64, **Preis:** ca. 32 Mark (Kass.) & etwa 47 Mark (Disc.), **Hersteller:** Electronic Arts, Slough, England, **Muster von:** Electronic Arts, England.

Fantastisch, welchen (Sport?-) Spaß uns **ELECTRONIC ARTS** mit den Steinzeit-Disziplinen der **CAVEMAN UGH...LYMPICS** beschert! Originell ist es allemal, obwohl natürlich der Ablauf der „Olympischen Spiele der Höhlenmenschen" eindeutig als Persiflage auf die „ernsteren" *Epyx-Games* anzusehen sind (man beachte die „schiefe" Musik bei der Eröffnungszeremonie; veränderte *Summer Games*-Sounds!).

Insgesamt durfte ich sechs verschiedene Spiele durchlachen, die mich allesamt begeisterten! Der Detailreichtum, der bei den einzelnen Disziplinen so herrlich zum Schmunzeln anregt, ist der eigentliche Knackpunkt der Geschichte. Das fängt schon bei der Eröffnungszeremonie an: Ein Steinzeit-Keulenträger watet gemächlich zum Flammentrichter, versucht dann die Hölzchen zum brennen zu bringen. Kurz vor Erreichen seines Ziels geht ihm das Feuer aus. A la Hollywood schaut er verzweifelt in Richtung Zuschauer (auf uns), weiß aber dann dennoch Rat: Mit der Keule zertrümmert er den Kessel.

Überhaupt ist die Pompfe (Keule) das wichtigste Werkzeug der Jungs, die die Spieler sich vor der ersten Disziplin auswählen müssen. Achtet bitte darauf, daß die sechs Figuren alle ihre spezifischen Stärken (und Schwächen) haben; außer „Gronk", der „Rekord-Steinmedaillengewinner" (Champion aller Klassen!) und „Vincent" (hoffnungslos unsportlich; in der High-Score-Liste nur durch „seine Mutter" vertreten). Nachdem wir uns zunächst in der „Practise" (Üben der Disziplinen) warm gemacht und das Gefühl für Stickbewegung und den Einsatz des Feuerknopfs gerafft haben, starten wir den Wettbewerb:

1.) Weiber-Weitwurf: Die ersten begehrten Steinmedaillen – I, II und III – werden vergeben. Eine Höhlenzeichnung zeigt uns (bei jeder Disziplin eine andere, lustige Variante!) an, daß bald unser Held mit seiner Frau auf dem Screen erscheint. Und da ist er auch schon. Er begibt sich in Startposition und beginnt zu rotieren (erst langsam den Stick bei gedrücktem Feuer drehen, dann immer etwas schneller – und wenn die Geschwindigkeit hoch genug erscheint, Feuer wieder loslassen). „Ab, die Maus!", schallte es hinter meinem Rücken. „Arme Maus!" Denn: Diese (die Gattin) fliegt nun rücklings auf ein Feld, das mit Markierungen – ähnlich dem Hammerwurf – bestückt ist. Erreicht man eine Weite unter 25 Fuß, schimpft das Frauchen gar fürchterlich und zeigt mit dem Daumen nach unten. Obwohl sie eine unsanfte Landung hinter sich hat, zeigt die Gattin bei 'ner größeren Weite Verständnis für die Leistung des Mannes, obwohl sie nicht weiß, ob der Wurf zum Sieg gereicht hat (sie zuckt mit den Schultern). Die Medaillenvergabe richtet sich nach der Weite.

2.) Dinosaurier-Rennen: Eine der schwierigsten und langwierigsten Disziplinen. Auf zwei Ebenen rennen die Kontrahenten nach dem Startkommando los. Rechts-Bewegung plus Feuer ist nötig, um das Vieh einigermaßen in Bewegung zu setzen. Klappt's es mal nicht so richtig, zieht man den Stick nach hinten (zu sich). Das bewirkt, daß der Dino eine mit der Pompfe aufs Erbsenhirn bekommt. Dadurch kann man oftmals sicherstellen, daß er über Felsbrocken springt. Bleibt er allerdings hängen, legt sich auf die Schnauze, der Reiter fliegt runter und verliert kostbare Zeit. Ein Tip: Nach dem sechsten Schlag auf die Birne, kippt der Dino um. Medaillen nach Bestzeiten.

3.) Keulenkampf: Eine sehr harte Disziplin steht uns ins Haus. Wir sehen zwei Kämpfer, die sich zunächst in der Aufwärmphase böse Grimassen entgegenschleudern und sich gegenseitig durch Kampfbewegungen einzuschüchtern versuchen. Dann geht's los: Wer den richtigen Stick-Dreh raus hat, kann nach Punkten (Kraftverlust des Gegners nach kleineren Schlägen) oder durch K.O. gewinnen (Brutalo-Kopf-Treffer, die Wirkung zeigen). Wirklich fiese Sachen kann man anstellen. Stick nach rechts oben plus Feuer: Der Kampf wird unterbrochen, weil man mit dem Finger dem Gegner etwas zeigen möchte. Der dreht darauf den Kopf, was ihm prompt einen Schlag von hinten „einbringt". Beim K.O. geht der Besiegte auf das äußerste Ende der Kampfplattform, die dann zerbröselt und mangels Halt den Armen in die Tiefe fallen läßt (zuvor jedoch lächelt und winkt er noch „in die Kamera"). Medaillenvergabe nach drei Runden.

4.) Feuer machen: Äußerst amüsant, das muß man sagen. Wir sehen zwei Jungs vor einem Höhleneingang im Schneidersitz. Auf Startkommando muß man heftig rudeln (Rechts/Links-Bewegungen), um die ersten zarten Funken, die wir mit unseren Hölzchen erzeugen, zu entfachen. Danach mit Stick nach vorn blasen, damit 'ne ordentliche Flamme draus wird. Ab und zu Stick nach hinten ziehen (= atmen), damit man nicht zu viele Sterne sieht!. Wer (aus drei Runden) zuerst in der schnellsten Zeit das Feuer entfacht, ist der Sieger. Gleichzeitig verbrennt er sich fürchterlich seine Schn... Gag am Rande: Man kann seinem Gegner während des Spiels für ein paar Sekunden außer Gefecht setzen: Kopf nach rechts (oder links) Stick nach rechts (oder links) + Feuer. Der Kontrahent sieht nach einem fürchterlichen Schlag Sternchen...

5.) Dino-Stabhochsprung: Auch ziemlich lustig! Zunächst wählt man die Höhe des Dinos: Stick nach vorn, und der Mann auf dem Kopf des Tiers lockt ihn mit Schinken nach oben. Stick nach unten, und der Kerl trampelt so lange auf dem Kopf, bis das Tier schrumpft... Nun geht's los: Männchen läuft an (leichte Rechts/Links-Bewegung zu Anfang) und beschleunigt, indem man etwas schneller im Takt rudelt. Kurz vor der Erdspalte einstechen (Feuer und den Knopf gedrückt halten!), und wenn der Stab kerzengerade in der Luft ist, Feuerknopf wieder loslassen. Je nach Anlaufgeschwindigkeit und gutem Absprung-Timing wird der Athlet entweder über das offene Maul des Tiers springen, in der Erdspalte verschwinden (ungültiger Versuch) oder als Mittagsessen enden (ebenfalls ungültig). Sieger ist der mit der größten übersprungenen Höhe aus drei Versuchen.

6.) Säbelzahntiger-Rennen: Hier befinden wir uns wieder auf zwei Ebenen. Oben sehen wir die Kontrahenten mit 'nem leichten Vorsprung vor dem unten startenden Säbelzahntiger, der nun versucht, die Jungs zu fressen. Mit Rechts/Links verschaffen wir uns Schnelligkeit; Feuer dient dem Sprung über Stock und Stein. Sieger ist derjenige, der zuletzt auf den Baum klettert und sich retten kann. Zudem ist die erzielte Zeit von entscheidender Bedeutung.

Oben: Der Weitwurf
Unten links: Auswahlmenü

Vorsicht Gronk! Gleich macht's klonk!

Fazit eines Steinzeit-Test-Tages: ELECTRONIC ARTS hat mit CAVEMAN UGH...LYMPICS ein feines (Sport-)Programm auf den Markt gebracht, das vor lustigen und wichtigen Details nur so strotzt! Es handelt sich um ein Game, das dem User auch noch nach Monaten Spaß bereiten wird.

Denn: Durch die geforderte Geschicklichkeit ist eine Steigerung der Leistungen immer wieder möglich. Ein Schmunzel-Programm, das zum Evergreen werden wird!

Manfred Kleimann

Animation	**10**
Sound	**9**
Special Effects	**11**
Spaß/Spannung	**11**
Preis/Leistung	**10**

»ELECTRONIC ARTS hat mit CAVEMAN UGH...LYMPICS einen echten Schmunzel-Hit gelandet. Es ist auf dem besten Weg, sich einen Ehrenplatz in der Software-Geschichte zu sichern!«

Links im Bild sehen wir die Vorbereitungen auf den „mörderischen" Stabhochsprung, während das große Foto beweist, daß das Feuermachen ziemlich gefährlich sein kann. (Alle Fotos: C-64)

'Ne eierrunde Sache!

Programm: International Rugby Simulator, **System:** Commodore 64, **Preis:** ca. 10 Mark, **Hersteller:** Code Masters, Leamington Spa, England, **Muster von:** Bomico, Frankfurt.

Was haltet Ihr von Polo oder Golf? Nein, ich meine nicht „The Wolfsburger", sondern Randsportarten, die softmäßig (siehe Golf!) aus einem Mauerblümchendasein getreten sind. Das hier vorliegende Produkt ist gerade in unseren Landen eine Rand-Rand-Sportart, die vornehmlich im Raum Hannover einige Hundert Zuschauer ins Stadion lockt: Rugby. **CODE MASTERS** versucht nun, mit **INTERNATIONAL RUGBY SIMULATION** Freunde auf dem Kontinent zu finden (wobei angemerkt werden muß, daß Frankreich eine echte „Rugby-Macht" darstellt!). Doch: Zunächst ersteinmal was zum Spiel selbst, bevor ich das Programm unter die Lupe nehme: Rugby ist ein fußballähnlicher Ball- und Kampfsport, bei dem je 15 Spieler je Mannschaft versuchen müssen, ein ledernes Ei entweder mit den Händen oder den Füßen zu spielen. Das Pass-Spiel ist hierbei besonders wichtig, um die sogenannte „Mal-Linie" mit dem eierförmigen Ball zu überschreiten. Gelingt dies, werden der betreffenden Mannschaft drei Punkte gutgeschrieben. Einen weiteren kann man durch einen Freischuß auf das Tor (ca. 6m breit und 3m hoch) erzielen, wenn man genau zwischen die Stangen und über die Latte trifft. Die Spielzeit beträgt zweimal 40 Minuten...

Das Sportprogramm gibt Euch die Möglichkeit, entweder allein (Stick in Port 1) gegen den Rechner oder zu zweit (Stick in Port 2) gegen einen Freund anzutreten. In Euren Mannschaften befinden sich je acht Spieler, drei stehen in der Abwehr und fünf bewegen sich nach vorn. Die speziellen Taktiken des Tacklings, des Pass-Spiels oder des Freisperrens können auch während des Spiels mit „RUN STOP" (Spiel eingefroren) und „F3" (bzw. „F5" für das Team Stick in Port 2) kurzfristig bestimmt werden.

Zu Beginn des Matches schießt zunächst das Team auf der linken Seite das Leder in die Abwehrzone des Kontrahenten. Am besten, man läuft dem Ei nach und versucht, sich in besagter Zone festzusetzen, den Ball zurückzuerobern, ihn zu einem freistehenden Spieler zu passen und das Ding über die Mal-Linie zu befördern. Wichtig: Man muß den Ball über die Linie tragen; schießen ist nicht erlaubt. Bisweilen schmeißen die Jungs vor Freude das Ei hinter der Linie auf den Boden. Dieser Habitus hat wohl dazu geführt, daß im American Football – ähnlich dem Rugby – das Ei den Boden berühren muß („Touch Down"). Doch: Zurück zum CODE MASTERS-Produkt!

Das Rugby-Stadion aus der Sicht der C-64-Spieler

Durch Drücken des Feuerknopfes kann man bestimmen, welcher Spieler „aktiviert" werden soll. Derjenige, der dem Ball oder dem ballführenden Kontrahenten am nächsten steht, kommt in diesen Genuß. Durch eine besondere Farbaufhellung ist der zu steuernde Spieler zu erkennen. Alle anderen Jungs spielen mit der sich aus der gewählten Taktik ergebenden „künstlichen Intelligenz" mit, stellen sich in den Dienst der Mannschaft.

Trotz einiger Anfangsschwierigkeiten (Mißverständnisse im Team, bedingt durch meine Unerfahrenheit) gewann ich so langsam die Oberhand. Ich hatte gerafft, daß es darauf ankommt, so schnell wie möglich den richtigen Spieler zu aktivieren und vor allem ein Auge für den freistehenden Mitspieler zu haben. Das Pass-Spiel funktionierte plötzlich, obwohl mir der Rechner innerhalb dreier Stunden immer wieder eine Niederlage beibrachte. Doch: Die CPU-Siege fielen auch immer knapper aus. Auffallend war, daß das Rechner-Team den anschließenden Freischuß immer weit neben das Tor setzte. Vielleicht eine nette Geste des stärkeren Teams? Dieser Freischuß ist übrigens selbst vom Spieler zu bestimmen: Ein Pfeil zeigt die Position des Balles und des Ausführenden an. Man muß nun jenen (den Pfeil) in Richtung Tor postieren und dann Feuer drücken. Jetzt springt das Bild um; man erkennt den Anlauf des Schützen. Danach erfolgt ein weiterer Bildschnitt, und man kann – in Richtung Anzeigetafel im Blickwinkel der Mannschaft – verfolgen, wie der Ball getreten wurde. Nach jeder Begegnung erscheint eine Liga-Tabelle, wo man erkennen kann, welchen „Stellenwert" man besitzt...

Insgesamt gesehen ist der INTERNATIONAL RUGBY SIMULATOR ein interessantes und spannendes Game, das sein einziges Manko in den winzig dargestellten Männchen besitzt. Die Animation ist aber dennoch „great" (sich hechtende Spieler oder wursteln um das Leder-Ei...). Ich muß abschließend feststellen, daß dieses CODE MASTERS-Werk auch in Deutschland Hitqualitäten und -chancen besitzen kann, wenn, ja wenn sich die Sport-Freunde für diese computerisierten Fassung erwärmen können. Gebt Rugby doch mal eine Chance!

Manfred Kleimann

Grafik	**6**
Animation	**8**
Realitätsnähe	**9**
Spaß/Spannung	**10**
Preis/Leistung	**10**

SPRINGBOARD DIVING (KUNSTSPRINGEN) – Ein kühler Kopf, totale Konzentration, Timing auf Bruchteile von Sekunden und ein nicht geringes Maß an künstlerischem Talent bestimmen die Punktzahl bei dem Versuch, den Sprung so perfekt wie menschenmöglich auszuführen.

CBM 64

CBM 64

UNEVEN PARALLEL BARS (STUFENBARREN) – Balance, Kraft und künstlerisches Talent sind die unerlässlichen Faktoren, die diesen Wettkampf vielleicht zum anspruchsvollsten, ausdrucksvollsten und aufregendsten des Kunstturnens machen.

IBM PC

HAMMER THROW (HAMMERWERFEN) – Eine spektakuläre Prüfung menschlicher Leistungsfähigkeit. Man fühlt, wie sich beim Schleudern des Hammers jeder Muskel anspannt. Dann, wenn die Fliehkraft das Ruder übernimmt, gilt es, den besten Moment zur Freigabe ganz genau zur erwischen, um mit einem prachtvollen Wurf die begehrte Medaille zu erkämpfen!

CBM 64

CBM 64

(HÜRDENLAUF) – Geschwindigkeit, Kraft, Rhythmus. Drei Voraussetzungen für einen Wettkampf, der zu den härtesten Laufdisziplinen gehört.
Es gilt, schnell zu sein und seine Schritte exakt vorauszuberechnen. Schon der kleinste Fehler genügt, und nicht nur die Medaille ist verloren, sondern das Rennen ist gelaufen.

IBM PC

U.S. GOLD

Hergestellt und vertrieben mit Genehmigung der Epyx Inc. von U.S. Gold Limited, 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX, England.

In diesen Wettkämpfen findet der Ehrgeiz von Sportlern aus aller Herren Länder seinen Höhepunkt. Denn hier hat sich die Sportlerelite der Welt versammelt, um die einmalige Gelegenheit wahrzunehmen, im Kampf um die begehrtesten Titel seit Menschengedenken gegeneinander anzutreten. Nun bietet Epyx, einer der bekanntesten Hersteller von Computer-Simulationsspielen, auch Ihnen die Chance, sich in acht Disziplinen mit der Weltspitze zu messen. Disziplinen, in denen Mut und Können bis an die Grenzen der Belastbarkeit getestet werden! Beweglichkeit und Schnelligkeit sind hier gefragt. Absolute Präzision und Nerven aus Stahl sind unabdingbar. Kraft, Durchhaltevermögen, künstlerische Fähigkeiten sowie hervorragende Körperbeherrschung sind Voraussetzung. Und vor allem braucht man den Willen und die Entschlossenheit, zu siegen!

- **Acht harte Wettkämpfe**
- **Eröffnungs- und Abschlußzeremonien**
- **Mehrere Spieler gegeneinander oder einer gegen den Computer**
- **Einzigartige "Ich"-Perspektive, mit der man die eigene Leistung beurteilen kann**

EPYX®

c16chris

ARCHERY (BOGENSCHIESSEN) – Ein starker und ruhiger Arm und ein scharfes Auge sind für den Erfolg in diesem Wettkampf, der im wesentlichen jahrhundertealte Techniken mit der Technologie des 20. Jahrhunderts verbindet, unabdingbar.

CBM 64

CBM 64

RINGS (RINGE) – Ein Turnwettkampf, der die Köperbeherrschung am anspruchsvollsten Turngerät, das je entworfen wurde, auf die Probe stellt. Beweglichkeit, fließender Bewegungsablauf, statische Kraft und Kraft in der Bewegung machen das Ringturnen zu einer einzigartigen Gymnastikübung für Männer. Hier werden die allerhöchsten Anforderungen gestellt.

CBM 64

CBM 64

CBM 64

POLE VAULT (STABHOCHSPRUNG) – Ein Wettkampf, der sowohl Können als auch Mut erfordert! Das Beschleunigen auf der Anlaufbahn, das Aufsetzen des Stabs und der Schwung in die Höhe – allein auf Kraft und Technik kommt es an, wenn sich der Körper streckt in dem dramatischen Versuch, das fast Unmögliche zu vollbringen und die Stange nicht zu streifen!

IBM PC

IBM PC

VELODROME SPRINT CYCLING (VELODROM-RADRENNEN) – Ein harter körperlicher und psychischer Kampf, in dem es auf die Fähigkeit, den Gegner zu überlisten und die Kraft, die Ziellinie vor ihm zu erreichen, in fast gleichem Maße ankommt.

''Die acht Disziplinen und die Präsentation machen einen sehr professionellen Eindruck. Für Freunde von Sportspielen ist 'Summer Edition' ein klares Muß. Die Steuerung ist ausgefeilt und anspruchsvoll; die Sportarten verlangen neben Geschick auch ein wenig taktisches Gespür'' — *Power Play*

Verfügbar für:
CBM 64/128 • IBM\Kompatible

Bald Verfügbar:
Amiga • Atari ST • Schneider CPC • Spectrum 48/128K, +2, +3

c16chris

Denk(-)mal!

Action-Schach allerersten Güte!

Programm: Battle Chess, **System:** Amiga (getestet), IBM, **Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Electronic Arts, Slough, England, **Muster von:** Electronic Arts, England.

Zwei Ritterorden formieren sich zum Kampf. Der Schlachtruf beider Seiten: „Auf Sie mit Gebrüll", läßt den Kampf entfachen... **BATTLE CHESS**, so heißt die neue Schachvariante von **ELECTRONIC ARTS**, in der gezeigt wird, was auf dem Amiga in punkto Sound und animierter Grafik alles machbar ist. Am Spielprinzip hat sich jedoch nichts geändert. Die Regeln sind gleich geblieben; zwei Seiten kämpfen um den Sieg. Doch da haben sich die Programmierer von ELECTRONIC ARTS etwas Besonderes einfallen lassen: Sie ersetzen die herkömmlichen, stummen Schachfiguren durch gutausgerüstete Ritter mit Schild, Schwert oder Lanze, Bauern, die hart kämpfen können, Damen, die mit Charme und Zauberei zuwerkegehen, Könige, die ihre besonderen Waffen einsetzen. Bei all den Figuren wurde auf Detail-Reichtum bei ihrer Action geachtet. Klasse!.

Und weiter: Neben Waffenausrüstung hauchte man ihnen auch noch Leben ein, was manchmal in recht lustigen aber auch sehenswerten Kämpfen zu bestaunen ist. Neben Waffenklirren sind auch Kampfschreie zu hören, die dem Spiel selbst immer mehr Auftrieb geben. Jede einzelne Figur eines Ritterordens hat besondere Eigenschaften und praktische Tricks auf Lager. Der Bauer, mit der Lanze bewaffnet, hat beim Schach eigentlich die geringste Überlebenschance, und doch hat er Tricks auf Lager, die manche seiner Feinde (wie gefährlich sie auch sind) vor Neid erblassen lassen. Gerät er z.B. an Seinesgleichen, so haut er ihm erst mit der Lanze auf die Hand und dann vor den Helm.

Beim Läufer öffnet er eine Falltür, und dem „Pferd" haut er vor seine edelsten Teile... Das Pferd, bei BATTLE CHESS in Form eines stattlichen Ritters mit Umhang, Schwert und Schild, gehört mit zu den gefährlichsten, aber auch brutalsten Rittern. Bei Kämpfen mit anderen Pferden, schlägt er dem Gegner Arme und Beine ab, den Läufer durchbohrt er und schlägt ihm den Kopf ab, und den Turm halbiert er. Der Turm verwandelt sich sowohl beim Laufen als auch beim Kämpfen in einen gewaltigen Golem, der seine Feinde unter hohl klingendem Gelächter zertrümmert.

Der Läufer, hier durch einen Bischof ersetzt, macht mit seinen Feinden kurzen Prozeß. Nach manchmal kurz andauernden Stockkämpfen durchbohrt er seine Gegner mit dem Bischofstab. Die Königin versteht etwas von schwarzer Magie. Sie tötet ihre Feinde ausschließlich durch Zaubesprüche, nur den König will sie erdolchen. Wer noch fehlt, ist der König selbst: Er hat eine ganze Reihe von schmutzigen Tricks auf Lager, die auf den ersten Blick nicht erkennbar oder zu vermuten sind. Bei einem Bauern verwandelt sich sein Zepter in einen Morgenstern, mit dem er dem Bauern das Leben aushaucht; dem Pferd schleudert er eine Bombe in die Rüstung; den Läufer erschießt er mit der Pistole; den Turm läßt er schrumpfen und die Königin umarmt er, küßt sie, und da er merkt, daß sie ihn erdolchen will, erschlägt er sie mit seinem Zepter. Manche dieser Figuren haben Sinn für schwarzen Humor, andere dagegen sind ganz einfach brutal.

Bei BATTLE CHESS gibt es verschiedene Spielmodi: Spieler/Computer, Computer/Computer, Spieler/Spieler. Die Anwählerei und die Steuerung der Schachfiguren erfolgt ausschließlich über die Maus. Auch jedes der vier Fenster (windows) ist kurz, knapp und übersichtlich. Wenn man gegen den Computer spielt, so wird einem auffallen, daß er bei manchen Zügen ziemlich lange überlegt. Doch bei seinen Zügen ist Vorsicht geboten. Anhand nur kurzer, weniger Züge, kann der Fall eintreten, daß er seinen Gegenspielern Schachmatt setzt oder der Spieler keinen Ausweg mehr sieht, da er bereits zu viele Figuren verloren hat. Wer also den Computer zu einer kleinen Party herausfordert, muß schon gut spielen können, um den Rechner besiegen zu können. Dazu wäre es ratsam, daß der Spieler den kleinsten Schwierigkeitsgrad (Level) wählt. Später, wenn er Erfahrungen und Tricks gesammelt hat, kann er es erneut versuchen, in der Levelskala von BATTLE CHESS aufsteigen und später sogar auf Zeit spielen.

Wer allerdings kein Freund von derartigen Schachspielen ist und dem alten Schach treu bleiben will, der ist auch bei BATTLE CHESS an der richtigen Adresse. BATTLE CHESS beinhaltet beide Spielvarianten. Das „alte" Schach mit den gewöhnlichen, stummen Figuren aus zweidimensionaler Sicht und das „neue" Schach mit richtig lebenden Spielfiguren, die außer laufen auch kämpfen können, aus dreidimensionaler Sicht. Alles ist frei anwählbar. Außerdem kann man den Computer befragen, welcher Zug ratsam wäre, eine Figur (z.B. den König) aus einer Gefahrenstelle herauszuziehen.

Die Grafik bei BATTLE CHESS ist, um es kurz zu sagen, einzigartig und sagenhaft, das läßt sich schon an den sauber und ordentlich gezeichneten Figuren erkennen, bei denen jede Einzelheit vorhanden ist. Wie die Grafik ist auch der Sound (Waffenklirren, Kampfschreie, Laufschritt, Japsen, Stöhnen etc.), der das Spiel die ganze Zeit über begleitet und der ebenfalls aus guten Händen kommt, meiner Meinung nach etwas Erstklassiges. BATTLE CHESS ist der Anfang für ein neues 16-Bit-Zeitalter, was hoffentlich weiterhin für Super-Spiele wie das vorliegende sorgen wird. Das ELECTRONIC ARTS-Produkt ist mit seinen vier Megabyte an animierten Grafiken und den 400 Kilobyte an Sound eines jener Spiele, die man als absolut unschlagbar bezeichnen muß!

Michael Kohl

Screenshots (2) Amiga

Grafik/Animation	**11**
Sound	**10**
Spielstärke	**4**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**9**

Bernd meint: Eine halbe Stunde Heidenspaß – danach Enttäuschung und Langeweile. Auf Dauer kann BATTLE CHESS nicht überzeugen.

Und Martina sagt: Die Schlägereien sind ganz unterhaltsam, dafür ist aber das eigentliche Schachprogramm kaum zu gebrauchen.

Der richtige Dreh

Programm: Elite, **System:** Atari ST (color) (getestet), Amiga, **Preis:** ca. 75 DM, **Hersteller:** Firebird, London, England, **Muster von:** Firebird / 20.

Es begab sich im Jahre 1985, in jener schrecklichen Zeit, in der es noch keine ASM gab, als **FIREBIRD** die gesamte Spiele-Fachwelt mit einem Game überraschte, daß alles bisher Dagewesene in den Schatten stellte. Der treffende Name: **ELITE**. Der Effekt: Eine Revolution in der Softwareszene. Der Grund: ELITE vereinigte erstmals spannende Action-Sequenzen und ausgefeilte Strategie-Elemente miteinander – in technischer Perfektion und 3D. Für die 8-Bit-Systeme war das zu diesem Zeitpunkt eine Sensation.
Fast drei Jahre hat es also nun gedauert, dieses exzellente Programm auf die 16-Bit-Rechner umzusetzen, Grund genug also für uns, Euch diesen Klassiker ausführlich vorzustellen. An der Story hat sich schon mal nichts geändert, denn die ist immer noch so simpel, daß sie fast schon wieder genial ist. Eigentlich ist nämlich nicht mehr zu tun, als verschiedene Waren zu kaufen und mit Gewinn wieder zu verkaufen. Allerdings übernehmt Ihr dabei nicht das Management eines Tante-Emma-Ladens, sondern die Steuerung eines hypermodernen Mk III-Fighters, mit dem Ihr sage und schreibe über 2000 verschiedene Planeten in acht Galaxien anfliegen könnt!
Zu Beginn des Spiels ist es natürlich noch nicht möglich, all

»Ein Stern erstrahlt auf 16 Bit«

diese Planeten, die zum Teil über 100 Lichtjahre auseinander liegen, direkt anzufliegen. Bei Spielstart verfügt der Mk III nämlich nur über einen Treibstoffvorrat für sieben Lichtjahre, einen schwachen Front-Pulse-Laser, vier Schutzschilde sowie 100 Credits (die galaktische Standard-Währung). Dementsprechend ist die „Rating", also die Einstufung Eurer Kampfkraft, „harmlos". Das wesentliche Ziel des Spieles ist es dann auch, diese Einstufung über verschiedene Zwischenschritte (z.B. „durchschnittlich", „gefährlich" oder „tödlich") bis hin zum „Elite" zu schrauben. Besitzt man dieses Prädikat, gehört man zu den fähigsten Kämpfern und Händlern des Universums und bekommt auch Regierungsaufträge. In dieser Phase des Spiels, die man wohl frühestens nach drei Monaten Spielzeit erreichen kann, kommt es kaum noch auf die Handelei an, sondern auf viel Geschick im Kampf, um die gefährlichen Regierungsaufträge zu lösen. Die Anleitung schweigt sich über die Art der Aufträge aus, aber ich bin mir sicher, daß die Spielmotivation sicherlich über Jahre hinweg erhalten bleibt!
Auf den „automatischen" Handelsstationen, die immer in einer Umlaufbahn um den Hauptplaneten des jeweiligen Sonnensystems kreisen, können alle Geschäfte und sonstige Anliegen vollzogen werden.
Um von einem System zum nächsten zu reisen, muß die Station zunächst verlassen und dann das Zielsystem angewählt werden. Nach dem Hyperraumsprung, für den man nicht Scottie, sondern nur die Taste „H" braucht, befindet man sich im Zielsystem, irgendwo in der Nähe des Hauptplaneten. Mittels eines Mini-Radars kann man den (noch nicht sichtbaren) Planeten korrekt anvisieren und dann mittels eines Minisprungs erreichen. Nach einiger Flugzeit (kann in die Minuten gehen) erkennt das Radarsystem dann die Handelsstation (Fachbezeichnung: Coriolis-Station), so daß sie nunmehr durch Zentrieren des dikken Punktes auf dem Radarschirm direkt angeflogen werden kann.
Bis jetzt war's simpel, jetzt wird's heavy: Das Andocken an diesen Würfel ist nur an einer Seite möglich, denn da gibt's eine rechteckige Öffnung. So muß diese Seite zunächst geschickt, sprich gerade angeflogen werden, damit die Öffnung gut im Visier ist. Fieserweise dreht sich die Coriolis-Station andauernd um die eigene Achse, das Andocken ist aber nur dann erfolgreich, wenn die Docköffnung waagerecht erreicht wird. Also müßt Ihr Euer Raumschiff genau in der Geschwindigkeit drehen, in der sich auch die Station dreht, und in der richtigen Höhe durch die Öffnung fliegen. Klappt's nicht, heißt es einfach: Game over. Da hilft nur Übung, Übung, Übung...
Die einzige Möglichkeit, sich diese schwierige Prozedur zu sparen, ist die Anschaffung eines Docking-Computers. Der kostet aber leider im Durchschnitt um die 1500 Credits, und dafür müßt Ihr erstmal ganz schön Kohle scheffeln. Überlegt Euch daher immer ganz genau, wie und mit was Ihr Eure 20 Tonnen Laderaum belegen wollt. Das Warenangebot umfaßt insgesamt 18 Artikel, angefangen bei ordinären Nahrungsmitteln bis hin zum (illegalen) Sklaven- und Drogenhandel. Welche Waren angeboten werden, billig oder teuer sind, hängt von der Entwicklungsstufe des Volkes und dessen Regierungsart ab. Diese wichtigen Daten lassen sich für jeden Planeten innerhalb einer Galaxis abrufen und sollten vor dem Abflug auch beachtet werden. So sind z.B. Computer in einem Sonnensystem mit einem „Techno-Level" über 10 natürlich recht billig und lassen sich gewinnbringend auf einem Agrarplaneten, der von einer miesen Diktatur regiert wird, verscheuern.
So ganz ohne Gefahren geht das Ganze übrigens nicht ab, denn im weiten Weltenraum lauern Piraten und feindselige Rassen, die nur darauf warten, den Mk III abzuschießen. Die meisten Schwierigkeiten mit Piraten gibt's natürlich auf Planeten mit Diktaturen oder einer Anarchie, wo's dann gänzlich drunter und drüber geht. Wer auf besonders hohe Profite scharf ist und mit illegalen Waren handelt, kann das Pech haben, daß er sich sogar mit wendigen, kampfkräftigen Polizeipatroullien anlegen muß. Zwar kann das eine ganze Weile lang gut gehen, aber der Status des Spielers sinkt unaufhaltsam und kann bis zur Einschätzung eines Vogelfreien hinuntergehen.
Dieses Risiko solltet Ihr nur dann eingehen, wenn Ihr Euer Schiff bereits bestens ausgerüstet habt. Jede Coriolis-Station bietet eine Vielzahl von (teuren) Ausrüstungsgegenständen an, die den Mk III kampfkräftiger machen. Zu empfehlen sind die superstarken Military-Laser, ein Raketenabfangsystem, der besagte Docking-Computer, einige Superbomben, der Zusatzladeraum und der immens wichtige Antrieb für Sprünge zwischen zwei Galaxien. ELITE ist ohne den Wechsel zwischen den Galaxien nämlich nicht zu lösen – punktum.
Alle fliegenden Objekte, feindliche wir friedliche, werden auf einem großen, übersichtlichen Schirm dargestellt, auf dem sowohl die Entfernung als auch die relative Höhe oder Tiefe zur gedachten Ebene des Mk III gut zu erkennen ist. Gewagte Flugmanöver und gut gesetzte Schüsse sind nötig, um den verschiedenen Angreifern den Garaus zu machen. Verfolgt mal ein Feindschiff bei direktem Sichtkontakt – es sieht einfach phantastisch aus! Nicht nur, daß die Vektorgrafiken nunmehr viel schneller und flüssiger animiert werden als anno '85, zusätzlich sind sie auch noch ausgefüllt und brauchen Vergleiche mit exzellent programmierten Vektor-Action-Spielen wie *Starglider II* wahrlich nicht mehr zu scheuen.
Andere Veränderungen für die 16-Bit-Rechner betreffen dann hauptsächlich die Handhabung des ganzen Spiels. Mußte man damals noch mit einer Unzahl von Tasten hantieren, so weisen die beiden neuen Fassungen eine superkomfortable Maus- bzw. Joysticksteuerung auf, mit der weitgehend alle Handlungen vollzogen werden können. Weiterhin wurden die Angaben zu den Planeten um schrecklich-scheußlich-schöne Bilder der Bewohner erweitert, als Titelmelodie gibt's einen Walzer, und die Waren werden als Icons dargestellt.
Einziger Kritikpunkt bei diesen Änderungen betrifft den Verkaufsmodus. Zwar ist es außerordentlich vernünftig, dem Spieler zu überlassen, **was** er verkaufen will, aber **wieviel** davon es sein soll, ist dummerweise **nicht mehr** möglich. So habt Ihr im wahrsten Sinne des Wortes kaum noch Handlungsmöglichkeiten, wenn Ihr mal den falschen Planeten anfliegt und feststellt, daß Ihr für das Zeug im Laderaum kaum was bekommt – denn Ihr braucht immer Geld für Sprit. Da der Mk III ein ziemlicher Spritfresser ist, solltet Ihr also immer eine kleine Minireserve an Bargeld übrighaben, bevor Ihr ein Verlustgeschäft machen müßt, um weiterfliegen zu können. FIREBIRD teilte uns übrigens auf meine Anfrage hin mit, daß man diesen Punkt absichtlich geändert habe...

Dieses Spiel wird jeden begeistern, der sich auch nur im entferntesten für Strategie- oder Actionspiele interessiert, denn ELITE bietet für jeden was und zeigt eindrucksvoll, wie intelligent Computerspiele sein können. Toll!

Michael Suck

Grafik	**10**
Handhabung	**11**
Technik/Strategie	**12**
Spielwert	**11**
Preis/Leistung	**11**

„...und ewig fragen die Aliens..."

Programm: Trivial Pursuit – Genus II (englische Fassung), **System:** Amiga (angeschaut), C-64, Spectrum (ST, Amstrad und weitere sollen bald folgen), **Preis:** ca. 65 Mark (Amiga), **Hersteller:** Domark, London, England, **Muster von:** Barrington Harveys.

„A New Beginning", so lautet der Untertitel der brandneuen Ausgabe von **TRIVIAL PURSUIT** von **DOMARK**. Unter dem Namen **GENUS II** wurde ein Quiz-Spiel abgespeichert, das viel Gutes versprach, aber leider nicht das halten konnte, was man im Vorfeld erwartet hatte. Es handelt sich hierbei nur um eine spacemäßige Variante der Versoftung eines der besten Brettspiele aller Zeiten...
GENUS II ist natürlich in seiner Grundstruktur immer noch ein Quiz-Spiel. Aber: Dieses Quiz hat jetzt einen „Background" – eine Geschichte. Es geht um folgendes:
NEW BEGINNING (der Neubeginn) spielt im 21. Jahrhundert. Die Erde ist ein sterbender Planet. Die Spieler (maximal 6) haben nun die Aufgabe, die Erden-Zivilisation zu retten und auf den einzig bekannten und für Menschen bewohnbaren Planeten, Genus 2, zu befördern. Dazu müssen Sie am Ende die Weisen von Genus 2 überzeugen, daß die Klugheit der Menschen (der Spieler) eine Aufnahme rechtfertigt (ist irgendwie widersinnig, hat doch die „Klugheit" offensichtlich zum Niedergang der Erde beigetragen...). Ich habe die englische Fassung gesehen ('ne deutsche gibt's mittlerweile auch schon!) O.k., es kann losgehen!
Zunächst befinden sich die Spieler im Gebäude eines Raumflughafens, wahrscheinlich irgendwo in den Staaten (vielleicht „Ronnie's Spaceport"?). Hier versammeln sich die Spieler (in der Reihenfolge der Namenseingabe), stehen artig in einer Schlange und warten auf eine Frage vom guten, alten „TP". Wird die Frage (aus irgendeinem Spezialgebiet) falsch beantwortet, stellt sich der betreffende wieder hinten an. Kann er das Rätsel lösen, darf er mit 'ner Rakete ins Universum reisen. Die andern folgen dann – ähnlich dem „Mensch, ärgere Dich nicht!" – später oder niemals nach.
Aus dem Cockpit des Spaceships sehen wir eine Reihe von Planeten, die einen Namen tragen, der in etwa auf die Fragestellung bezogen sein kann. Auf irgendeinem dieser Planeten ist ein Gegenstand zu sehen (Diskette, Urkunde, Buch, Mikroskop, Kompaß...), der auf dem Tisch eines Raumes steht oder liegt. Beantwortet man nun diese Frage richtig, so erhält man jenes Objekt (steht für ein Wissensgebiet) und wird in die nächste Galaxie teleportiert. Wenn man sich alle sechs Gegenstände zusammengeantwortet hat, erfolgt das Tribunal vor den Weisen von Genus II. Drei der Jungs stellen eine Frage; der dritte läßt den Mitspielern bei der entscheidende Frage die Wahl des Wissensgebietes für den Probanten. Ist auch die korrekt beantwortet, ist das Spiel schlagartig zuende.
Weitere Features: Statistiken über das Abschneiden der Spieler, Sound an/aus, Timer an/aus, Nachladen von Fragen und andere Kleinigkeiten mehr.
Positiv: Endlich ein Nachfolger von *Trivial Pursuit I*, neue, aktuelle Fragen.
Negativ: Fragen wiederholen sich zu oft (neue, weitere können aber nachgeladen werden!), merkwürdig ausschauende Aliens stellen die Fragen („TP" gefiel mir besser!), grafisch und technisch (ich hab' die Amiga-Version gesehen) nicht besonders gut, kein Hinweis auf zusätzliche Nachlade-Programme.
So ist GENUS II meiner Ansicht nach kein NEW BEGINNING, sondern leider nur „SWEET VARIATIONS IN B MINOR" – in der „Brahms-Sprache" eine „Variation in B-Moll". „Traurig", aber neu! *Manfred Kleimann*

Foto: Amiga-Version

Grafik	**8**
Technik	**7**
Fragenqualität	**11**
Spaß/Spannung	**7**
Preis/Leistung	**7**

„Börsen-Krach"

Programm: Inside Trader, **System:** IBM-PC, **Preis:** Ca. 90 Mark, **Hersteller:** Microprose/ Cosmi, USA, **Muster von:** 7 / 14 / 26.
Börsensimulation und IBM-PC, das müßte doch eigentlich zusammenpassen wie der Deckel auf den Topf. Von dieser Überlegung muß wohl auch das Herstellergespann **MICROPROSE/COSMI** ausgegangen sein, und so hat man folgerichtig das Börsenspiel **INSIDE TRADER** zunächst für die MS-DOS-Rechner herausgebracht. Ich habe mir das Programm für Euch angeschaut, muß mich allerdings jetzt schon dafür entschuldigen, daß ich als blutiger Laie auf diesem komplizierten Gebiet mich auf eine ziemlich oberflächliche Beschreibung des Spiels beschränkt habe.

Ziel des Spielers ist es, sein Startkapital von 50.000 Dollars zu vermehren, indem man das Geld gewinnbringend anlegt. Das bedeutet, daß Aktien gekauft werden sollten, von denen man sich ein kräftiges Plus verspricht, und auf der anderen Seite die Verluste bei fallendem Kurs möglichst in Grenzen gehalten werden sollten. 100 Firmen sind an dem Börsengerangel beteiligt. Will der Spieler neue Unternehmen mit in das Programm aufnehmen, so müssen dafür bereits existierende aus dem Rennen ausscheiden. Bei den vorgegebenen Konzernen handelt es sich durchweg um „Scheinfirmen", das heißt, daß bei Spielbeginn keine real existierenden Unternehmen vertreten sind. Zu all diesen Firmen kann man sich Informationen einholen, die im Info-Window des in fünf Felder unterteilten Bildschirms erscheinen. Wir haben links besagtes Info-Window, in dem alle Hinweise zu den einzelnen Firmen wie auch zu der Marktlage insgesamt ausgegeben werden. Rechts befindet das Ticker-Window, in dem in alphabetischer Reihenfolge alle Unternehmen und die derzeitigen Aktiennotierungen durchgegangen werden. Unten links befindet sich das Kommandofenster, in dem durch Eingabe von Text (oder mittels der Funktionstasten=Kurzkommandos) das weitere Vorgehen bestimmt wird. Rechts daneben liegt das Status-Window, das über die Finanzkraft des Spielers informiert, und darunter schließlich befindet sich die „Status Line", in der die verschiedensten Kommentare zu den getroffenen Entscheidungen eingeblendet werden.

Wer sich seiner Kenntnisse des Börsengeschäfts nicht ganz sicher ist und keine Skrupel hat, zu illegalen Mitteln zu greifen, der kann sich bei seinem Tun auf sogenannte „Insider-Tips" stützen. Für diese Informationen muß man allerdings bezahlen, und zudem kann es zu Schwierigkeiten mit der Securities and Exchange Commission (SEC) kommen, einer Kontrollinstitution, die über einen sauberen und fairen Ablauf an der Börse wacht. Vorsicht beim Ankauf von Informationen sollte man also in jedem Falle walten lassen.

INSIDE TRADER ist ein Programm, das für User mit den entsprechenden Voraussetzungen, dem nötigen Vorwissen interessant sein könnte. Mir allerdings, als gleichermaßen uninformierten wie desinteressierten Menschen auf dem Gebiet des Börsengeschehens, war das Spiel zu langweilig.

Ich würde, wenn schon Börsensimulation, *Tynesoft's Stock Market* in jedem Falle vorziehen, das zwar nicht ganz frei von Fehlern, dafür aber um einiges spannender als INSIDE TRADER ist.

Bernd Zimmermann

Grafik	**keine**
Handhabung	**8**
Strategie	**9**
Motivation	**2**
Preis/Leistung	**5**

GNADENLOS

Programm: Red Storm Rising, **System:** C-64, **Preis:** ???, **Hersteller:** Microprose, USA, **Muster von:** ????

In **Red Storm Rising** , das nach dem gleichnamigen Roman von Tom Clancy entstand, geht es nicht wie bei dem Vorgänger um die Simulation eines U-Bootes während des 2. Weltkrieges, sondern diesmal wird der Spieler in die Rolle des Kommandanten eines atomgetriebenen U-Bootes versetzt, der als „Retter in der Not" den 3. Weltkrieg für die freie westliche Welt entscheiden muß.

Gerade die Story, die erklären soll, wie es zu dieser Eskalation kam, scheint wohl eher an den Haaren herbeigezogen, als daß sie irgendwelche Realitätsnähe aufweist. So drohte der Sowjetunion nach einem Anschlag iranischer Terroristen auf deren größten Ölförderanlagen für längere Zeit ein erheblicher Energiemangel. Als einzigen Ausweg aus der Krise sahen die Obersten im Kreml die Möglichkeit, arabische Ölfelder zu besetzen, was aber zu einem Gegenangriff von Nato-Truppen führen würde. Um die westlichen Truppen an europäisches Gebiet zu binden, starteten die Sowjets eine Invasion in Westeuropa, die zwangsläufig den 3. Weltkrieg auslöste. Schon nach wenigen Tagen des „noch" konventionell geführten Krieges zeigte sich eine Überlegenheit der Warschauer-Pakt-Truppen, die die Oberhand auf dem europäischen Kontinent zu gewinnen drohten. Den einzigen Ausweg aus der Krise stellt die U-Boot-Flotte der Nato dar, mit deren Hilfe zumindest zur See ein Gleichgewicht erzielt werden soll.

Der Spieler schlüpft hier in die Rolle eines solchen Kommandanten, der mit seinem Atom-U-Boot das Blatt noch wenden soll, ohne dabei aber atomare Waffen zu verwenden. Schließlich soll doch ein atomarer Krieg um jeden Preis verhindert werden.

Genug dieser Schaudergeschichten. Bevor man jedoch voll in die Simulation des 3. Weltkrieges einsteigt, ist „ratsam" (ich würde mir dieses Spiel erst garnicht kaufen), notwendige Erfahrungen in Übungsmissionen zu sammeln, um sich überhaupt mit den ganzen System vertraut zu machen. Auffällig ist die ungeheure Komplexität des Programmes, worauf schon das gut 100 Seiten starke englische Manual hindeutet. In der Anleitung erfährt der werdende Kommandant alles, was zu der Bedienung seines Gefährtes nötig ist. Desweiteren enthält diese eine umfangreiche Beschreibung der sowjetischen Kriegsschiffe und U-Boote, sowie deren Taktiken etc. Sieht man von der Tatsache ab, daß nur ein Freund der englischen Sprache an der Anleitung seine Freude haben wird, wurde diese doch sehr ordentlich gestaltet.

Während des Ladens wird der Spieler durch einen „nett" gemachten Vorspann, bestehend aus einzelnen Bildern plus Kommentar, auf die Geschehnisse eingestimmt. Im Anschluß daran kann man voll in das „Vergnügen" einsteigen.

Bevor es jedoch so richtig losgeht, gilt es erst noch das Jahr des Krieges (1984-1996) und den Schwierigkeitsgrad festzulegen. Sind die Sowjets in 1984 dem Westen technologisch noch stark unterlegen, so stellen sie 1996 gleichwertige Gegner dar. Auf der anderen Seite stehen zu einem späterem Zeitpunkt mehr Waffensysteme zur Verfügung.

Um dann noch seine Fähigkeiten unter Beweis stellen zu können und Leute, die ihr Handbuch verlegt haben, zu ärgern, wurde noch ein kleiner „Intelligenztest" implementiert, in dem man ein sowjetisches Kriegschiff erkennen soll. Ansonsten droht das Trainingslager.

Hat man alle Hürden sanft genommen, wird einem nochmal derselbe Vorspann vorgeführt, an dessen Anschluß der erste Auftrag (via Satellit) folgt. Noch im Heimathafen (Holy Lock/ Schottland) kann je nach Auftrag das U-Boot mit Waffen beladen werden. Zu einem späteren Zeitpunkt kann man dort jederzeit die „Vorräte" auffrischen und ewaige Schäden reparieren lassen. Danach erscheint auf dem Bildschirm eine Übersichtskarte der „Spielwiese", die von Grönland bis weit in die Barentssee reicht. Auf dieser läß sich das eigene U-Boot (durch ein gelbes Kreuzchen dargestellt) mittels Joystick steuern. Ferner erkennt man auf dieser die Positionen sowjetischer Verbände, die durch rote Rauten angezeigt werden. Entsprechend dem Auftrag heißt es, auf die richtige rote Markierung zuzusteuern, um diese anzugreifen. Schafft man dies, beginnt der eigentliche K(r)ampf.

Nach kurzer Ladezeit erscheinen die Bordinstrumente, Anzeigen und Bildschirme auf dem Screen. Die Steuerung erfolgt hier über Tastatur und Joystick, der nur zum Setzen des Fadenkreuzes beim Abschuß von Raketen und Torpedos dient. Eine durchaus gute Idee hatte **Microprose**, indem sie eine Tastaturschablone mit beilegte, so daß eine lange Sucherei nach einer bestimmten Taste entfällt.

Im Vergleich zu manch anderer Simulation muß der Spieler bei **Red Storm Rising** so ziemlich alles selbst steuern, anstatt sich auf die Hilfe des Computers verlassen zu können. So besteht die erste Aufgabe darin, die Positionen gegnerischen Schiffe mittels Sonar oder Radar auszumachen und anhand des Propellergeräusches den genauen Typ zu bestimmen. Gleich danach ist es das Beste, die Schiffe oder U-Boote unter Beschuß zu nehmen, wozu eine groß Palette an Waffensystemen zur Verfügung steht. Die Gegner sehen dem Treiben je nach Level auch nicht sehr lange zu, sondern feuern ihrerseits zurück. Logischerweise ist es äuerst ratsam, ankommenden Torpedos schnellstens auszuweichen, um garnicht erst in ihr Sensorfeld zu gelangen. Die Treffer (sowohl als auch) werden in einer kleinen animierten Sequenz gezeigt, wo dann das schwerbeschädigte Schiff durch nette Ruckelscrolleffekte zum Sinken gebracht wird. In höheren Levels dauert es bis zur Versenkung eines feindlichen Bootes schon etwas länger, da diese Raketen auch mal abschießen können etc.

Wie schon erwähnt, fällt bei diesem Programm eine ungeheure Vielfalt an Möglichkeiten auf, wobei sich die Steuerung aber nicht als besonders kompliziert sondern eher als einfach erweist. Von der technischen Seite gibt es eigentlich nicht viel zu kritisieren. Ist der Spielablauf auch manchmal von einigen „Leerläufen" bestimmt, würde ich dies nicht als Manko betrachten.

Aber wie so oft stellt der moralische Aspekt dieses Spiel in Frage. **XXXXXX XXXXXXX (indi.)** war für mich schon ein Spiel, das unter die Gürtellinie ging. **Red Storm Rising** schlägt seinen Vorgänger in dieser Hinsicht um Längen. Ich war und bin immer noch schockiert, welche Lockerheit und zugleich Kaltschnäuzigkeit in dieser Simulation vorherrscht. Erfüllt man eine Mission, Gratulation, und wird man halt abgeschossen, was von Zeit zu Zeit ja mal vorkommen soll, erhält man mit dem Kommentar, erfahrene Kapitäne würden gebraucht, ein neues U-Boot; und weiter geht's.

Zwischendurch werden dem Spieler einige „Frontberichte" in Form einer Sequenz vorgespielt, wie z.B. die Invasion sowjetischer Truppen in der Bundesrepublik in einer 15 Sekunden andauernden Sequenz. Ebenso wird das Leben an Bord des U-Bootes als etwas ganz „Normales" fast schon Monotones dargestellt. Kann ich auch (leider) nichts von der technischen Seite bemängeln, so stellt **Red Storm Rising** trotzdem für mich eine verabscheuungswürdige Simulation dar, wird doch ein Fall simuliert, der zum jetzigen Zeitpunkt wohl das Ende der Menschheit bedeuten würde. In der Realität würde ein solcher konventioneller Krieg jedenfalls bald zum atomaren Holocaust eskalieren. Fazit: Es bleibt zu hoffen, da wir **Red Storm Rising** bald auf der „schwarzen" Liste wiederfinden werden. *Thorsten Blum*

Grafik	**9**
Handhabung	**9**
Technik/Strategie	**7**
Spielwert	**0**
Preis/Leistung	**1**

Wenn schon Zehnkampf, dann auch richtig!

DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE

ocean

Mit dem Meister dieser Sportart trainiert sich's am besten! Gehen Sie in Konkurrenz in den Disziplinen 100-m-Lauf, Kugelstoßen, Weitsprung, Diskuswerfen, 400-m-Lauf, 110-m-Hürdenlauf, Speerwurf, Hochsprung, Stabhochsprung und 1500-m-Lauf. Das erfordert schon eine Menge Training…
Daley Thompson kämpft um seine Medaillen auf Commodore 64, Schneider CPC, Atari ST, Amiga und PC.

Informationen? Coupon ausfüllen und abschicken

ASM 11/88

Name: __________

Straße: __________

PLZ: _____ Ort: _____

An: ariolasoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2

Ariola Soft

Das Programm

c16chris

KONVERTIERUNGEN

AUF EINEN BLICK ...... !

Moin Jungs!
Also ehrlich, da testet man im Laufe der Jahrzehnte tausende von Spielen, und gerade beim 7567sten geht die Konvertierungsnote flöten! Wer also seit vier Wochen gierig darauf wartet, was denn SKYFOX auf dem Amiga so verdient hat, dem will ich's hiermit sagen: Eine dicke, fette „0". Da diese Bewertung einigen von Euch vielleicht nichts sagt, hier die schon traditionelle Erläuterung: Die Benotung geht von -3 bis +3. Ist die Umsetzung gleichwertig, verpassen wir dem Game eine „0", ansonsten geht die Wertung hoch oder runter; selbstverständlich abhängig von der Leistungsfähigkeit des einzelnen Rechners.
Alles klar? Dann viel Spaß beim Lesen!

Michael Suck

Soooo, nun holt mal kräftig Luft, blast die Backen schön auf, und dann... ja, dann habt Ihr das richtige Feeling für **BUBBLE GHOST***! Wer für seinen* **C-64** *schon seit langem mal wieder ein richtig originelles Spiel sucht, wird mit diesem Produkt von* **ERE INFORMATIQUE** *bestens bedient. In diesem Game dürft Ihr einen kleinen Geist steuern, der eine ebenso kleine Seifenblase sicher an allen spitzen Gegenständen und anderen Mordinstrumenten vorbeisteuern muß, um jeweils in den nächsten Raum vorzudringen. Die Grafik auf dem Commo ist zwar recht spartanisch, aber das war sie auch schon bei den 16-Bit-Fassungen. Ist ja auch egal, die Motivation beim Spiel wird durch die hohe Spielbarkeit und die trickreiche Animation geschaffen, bei der Ihr neben dem Pusten auch ins Schwitzen geraten werdet, denn einfach wird's Euch wahrlich nicht gemacht.*

Konvertierungsnote: 0

Muster von: 7

★ ★ ★

Was macht man mit einem Spiel, das sich nicht besonders gut verkauft? Ganz einfach: Man ändert den Namen und versucht's einfach nochmal! Schlecht war Chamonix Challenge *von* INFOGRAMES *zwar nicht, aber die Steuerung trieb so manchen zum Haareraufen. Da dieses Spiel aber keine Haarausfall- sondern Bergsteiger-Simulation ist, fiel der Erfolg verständlicherweise aus – und nicht die Haare. Jetzt ist das Ganze also nochmals erschienen, diesmal heißt es* **FINAL ASSAULT** *und stammt, man lese und staune, von* **EPYX***! Die Grafiken und das Gameplay der uns vorliegenden* **Amiga***-Fassung sind natürlich wie anno dazumal, wesentlich verbessert wurde aber die Steuerung, die vorzeitge Glatzenbildung endgültig verhindert. Da das Spiel außerdem noch eine ganze Reihe netter Features beinhaltet, angefangen vom Rucksackpacken bis hin zu komplizierten Aufstiegswegen, kann ich es Euch eigentlich guten Gewissens empfehlen.*

Konvertierungsnote: +1

Muster von: U.S. Gold

Echt sahnemäßig, was uns **LOGOTRON** *da mit* **STARRAY** *für den Atari ST beschert! Ein wahres Star-Ensemble, bestehend aus* **Steve Bak** *(Programmierung),* **Pete Lyon** *(Grafiken) und* **David Whittaker** *(Sound), zaubern ein phantastisches Spiel auf den Bildschirm, das natürlich an technischer, grafischer und soundmäßiger Brillanz kaum noch zu überbieten ist. Während der ST ruckelfrei in acht verschiedenen Ebenen scrollt und den Blick freigibt auf die farblich gut gestylten Backgrounds, dudelt noch eine Weise von Meister D.W. vor sich hin, die sich hören lassen kann. Ganz im Vertrauen: Die poppige, gesampelte Titelmusik, die eh nur auf doppelseitigen Laufwerken ertönt, find ich mieser als den programmierten Sound.*
Nun ja, über Geschmack läßt sich bekanntlich streiten, ich jedenfalls halte STARRAY für den besten Defender-Verschnitt, den es für 16-Bit gibt. Der ST bekommt sogar noch eine kleine Aufwertung ab, denn entgegen der Amiga-Urversion gibt's jetzt auch während des Spiels Musik. Pump up the volume!

Konvertierungsnote: +1

Muster von: Logotron

INHALT:

__TYPHOON__, jener Spielhallenhit mit dem kräftigen Ballertouch, macht auf dem __Spectrum__ einen hervorragenden Eindruck! Neben den verschiedenen Ballerfeatures, die alle vom Original übernommen wurden und durch ihren Variantenreichtum den Reiz des Spiels ausmachen, wurden endlich auch alle Kinderkrankheiten ausgemerzt. Der Schwierigkeitsgrad wurde vermindert; die Programmierung ist exzellent. Zur Abrundung wurde auch noch an einen turboscharfen 128K-Sound gedacht, der endlich mal den Soundchip der großen Speccis auslastet. Ein dickes Lob an __IMAGINE__!

Konvertierungsnote: +1

Muster von: Ocean

★★★

Daley's on the road again! Nachdem der schwarze Goldjunge mangels guter Form und eines gebrochenen Hochsprungstabes nur den undankbaren vierten Platz ergattern konnte, bekommt er jetzt bei __DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE__ auf dem __Amiga__ die Chance zur Rache an den Konkurrenten. Er selber tut allerdings nichts weiter dazu, als digitalisierte Fotos zu stellen, den Rest muß der Spieler machen. Im Gegensatz zum C-64 gibt's in dieser Version kaum noch stinknormale Sprites, sondern nur noch Abfolgen dieser digitalisierten Fotos, die durch die wilde Rudelei in Bewegung geraten oder einfach nur als Stimmungsbild vor einer neuen Disziplin gelten. Im Durchschnitt bewegt sich unser schwarzer Goldjunge zwar nur durch jeweils acht verschiedene Bildchen, dafür aber in mannhafter Größe. Ankreiden muß ich __OCEAN__ in diesem Zusammenhang aber, sich die Arbeit etwas einfach gemacht zu haben, denn die Fotos sind mäßig bis schlecht auf den Rechner umgesetzt und haben zu allem Überfluß auch noch generell einen Braunstich. Taucht dann, wie beim 100m-Lauf, tatsächlich mal ein richtiges, gemaltes Sprite auf, ist es zumeist mehr recht als schlecht animiert und zudem noch potthäßlich. Was bei diesem Zehnkampf stimmt, ist die Spiel-Technik, denn jede Disziplin stellt andere Anforderungen an den Spieler. Nur die Traingssequenz geht durch die vierminütige, öde Rudelei schnell auf den Geist, dafür kann man aber mit den Limonadeflaschen, die man für's Training ergattert, die 100m mal wie Ben Johnson laufen. Wohl bekomm's... Richtig loben kann ich die Programmierer eigentlich nur beim Sound, der so richtig frisch, fröhlich und beschwingt klingt und zeigt, daß es noch Ideen auf dieser Welt gibt. Alles andere läßt sich leider nur mit folgenden Worten beschreiben: Schon mal gesehen – aber besser. Auf dem C-64 gab's immerhin noch hübsche Sprites mit der entsprechenden Animation und nicht dieses digitalisierte Pixelgemehre, dessen Optik schnell an Reiz verliert. Warum nicht auf dem Amiga? So aber bleibt nur ein durchschnittliches Sportspiel übrig, das eindeutig gegenüber dem C-64 an Qualität eingebüßt hat. Schade Daley, das war wohl wieder nichts mit Gold...

Konvertierungsnote: -1

Muster von: Ocean

★★★

Was man aus __DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE__ gemacht hat, das dürfte man hier ja eigentlich gar nicht erwähnen. Die Amiga-Fassung war ja schon nicht toll, aber die ST-Fassung hat man bei __OCEAN__ ganz schön versiebt. Der Sound ist das übelste, was ich seit langem auf dem ST gehört habe, und die im Titelscreen umherschwebende Highscoreliste tanzt den Ruckerbeat. Die Grafik ist immerhin dieselbe wie auf dem Amiga geblieben, so daß man hier (außer bei größeren bewegten Objekten) keine Abstriche machen muß. Die zwei Disketten, die das Programm schluckt, ist es nicht wert – in der Highscoreliste hat man sogar die Original-Amiga-Eintragungen übernommen: Agnus, Denise,...; es kommt einem beinahe so vor, als hätte man die Umsetzung maschinell vorgenommen. Schade, denn auch auf dem ST kann man gute Spiele programmieren.

Konvertierungsnote: -1

Muster von: 13

★★★

Die Reihe der Monsterorgien im Stile von Gauntlet u.a. scheinen kein Ende zu nehmen. Damit auch die Freunde des __C-64__ den fröhlichen Labyrinthgemetzeln mit verschiedenen Charakteren frönen können, hat __RAINBOW ARTS__ keine Mühen gescheut und den Amiga-Hit __GARRISON__ noch für diesen 8-Bitter umgesetzt. Bitter ist vor allen Dingen dabei das Aussehen der Heldensprites, die sich durch die Levels kämpfen, denn die sind dermaßen klein, schmächtig und unahnsehlich, daß ich mich als Monster wohl nicht davor fürchten würde. Als kleine Entschuldigung darf der Sound gelten, denn der ist wahrlich megafetzig und hat mir sehr gut gefallen. Da zudem die Spielbarkeit und der gesamte Spielaufbau beibehalten wurden, kann man den Düsseldorfern alles in allem noch eine ganz ordentliche Arbeit bescheinigen.

Konvertierungsnote: 0

Muster von: Rainbow Arts

★★★

Wer mal in einer Zehntelsekunde von 324 auf 230 km/h abbremsen will, sollte sich unbedingt mal __SUPER HANG ON__ auf dem __Atari ST__ zulegen. Ein Jahr ist es jetzt schon her, daß dieses Motorradspiel für die Heimcomputer umgesetzt wurde, nun endlich gibt's eine 16-Bit-Fassung. Die zeichnet sich besonders, wie eingangs schon erwähnt, durch ihre Schnelligkeit – zum Glück nicht nur beim Bremsen aus. SUPER HANG ON ist ähnlich angelegt wie Outrun, spielt sich aber wesentlich besser. Das Scrolling ruckelt kaum noch, die Animationsgeschwindigkeit läßt keine Wünsche offen. Da auch noch der Schwierigkeitsgrad durchaus annehmbar und das Zeitlimit eigentlich nie zu knapp bemessen ist, erhöht sich der Spielspaß beträchtlich gegenüber den 8-Bit-Fassungen. Es ist halt die Schnelligkeit und der Rausch der Geschwindigkeit, der solche Programme interessant macht, und da hat __ELECTRIC DREAMS__ ganze Arbeit geleistet. Die Note mangelhaft gibt's nur für den Sound, denn der peinigte meine eh schon strapazierten Testerohren mit Melodien des Grauens, gegenüber denen selbst das Heulen des Turbos besser klingt. Aber auch in diesem Punkt schafft schon der Hersteller Abhilfe: Der Sound darf mit der Space-Taste abgestellt werden. Alles in allem ist SUPER HANG ON also eine gelungene Konvertierung, die eine Aufwertung verdient hat!

Konvertierungsnote: +1

Muster von: 18

Jetzt gibt's __SORCERY Plus__ auch für den __Atari ST__ (Farbe). Die Umsetzung, die man bei __VIRGIN GAMES__ getätigt hat, verfügt zwar über eine dem Atari zukommende Grafik, aber leider nicht über einen ebensolchen Sound; der ist nämlich ziemlich grauslig. Die Spielgeschwindigkeit ist ungefähr gleich geblieben, so daß es nichts besonderes über diese Umsetzung zu berichten gibt. Sie ist technisch sauber gemacht und läßt, wie bereits gesagt, außer in Sachen Sound kaum Wünsche übrig.

Konvertierungsnote: 0

Muster von: 7

Daß man von Nudeln dick wird, dürfte den Letzten spätestens dann klar werden, wenn sie **GARFIELD** *auf dem* **Amiga** *sehen. Nicht genug damit, daß das Spielerauge mit Comic-Backgrounds und süßen, herrlich großen Sprites verwöhnt wird, nein, unser Held schleppt noch einen gewaltigen Bauch mit sich rum, der langsam ab sicher die Form einer Lasagne annimmt. Wie es sich für einen Comic-Strip gehört, wurden jede Menge Gags mit eingebaut, die dieses humorvolle Spiel gut abrunden. Dabei ist die Aufgabe des Spielers recht tragisch: Er muß Garfields Freundin Arlene aus dem städtischen Tierasyl befreien, denn die hat dort um gar keins ersucht.* **THE EDGE** *hat sich erfolgreich bemüht, aus diesem Plot ein spannendes Spielchen zu konstruieren, das ich auf den 16-Bittern noch eine Idee besser finde als auf den „kleinen" Rechnern. Änderungen zur im letzten Heft vorgestellten Atari ST-Fassung gibt's übrigens nicht, denn die Grafik ist mit der auf dem ST haargenau identisch, der Sound ist erwartungsgemäß etwas besser, der Kaffee kalt, die Zigarette verglüht, der Stuhl zu klein und so weiter und so weiter...*

Konvertierungsnote: 0

Muster von: Bomico

★★★

Nach der ST-Fassung folgt jetzt auch die C-64-Umsetzung des **ELITE**-*Games* **OVERLANDER**. *Das Game war ja schon auf dem Atari ST sehr mäßig, und man kann sagen, daß die C-64-Fassung ziemlich genau dasselbe Niveau hat. Die Grafik ist zwar für den C-64 an sich recht gut, bietet aber nichts Neues, und auch nichts, was einen irgendwie begeistern könnte. Der Sound klingt irgendwie „beknetscht", was auf den massiven Gebrauch von Filtern und anderen Effekten zurückzuführen ist. Das Spiel an sich ist recht langweilig geworden, Hektik kommt keine auf, eher die große Anöde. OVERLANDER ist kein Rennspiel, das man haben müßte.*

Konvertierungsnote: -1

Muster von: 23

DIE ARCHE DES CAPTAIN BLOOD *gibt's jetzt auch für den C-64. Die Umsetzung ist, kann man sagen, gemischt gelungen. Der Titel-Jarre-Mix ist einem recht jämmerlichen Geklangsel gewichen, und es wirkt schon etwas unverschämt, hierzu noch den Namen des Musikers anzugeben. Gut gelungen wiederum sind die meisten Grafiken, die die Möglichkeiten des C-64 gut ausnutzen. Die Hyperraumflugsequenz ist allerdings wieder recht kläglich ausgefallen, wohingegen z.B. die Drehung der Planeten und deren Explosion sehr schön geworden ist. Dafür ist der Flug über den Planeten ziemlich kümmerlich geworden. Naja, der Arm des Außerirdischen und die Galaxis sehen natürlich wieder toll aus. Also kurz: grafisch gut, spielerisch abgemagert.*

Konvertierungsnote: -0.5

Muster von: 23

Bisher hat mir das futuristische Styling bei **CAPTAIN BLOOD** *von* **ERE INFORMATIQUE** *noch auf jedem Rechner gefallen, und daran ändert sich auch auf dem* **Amiga** *nichts. Da Ihr auch nach wie vor fremde Planeten erkunden oder netterweise gleich sprengen könnt, hat sich am Game nichts und nochmal nichts geändert. Die Animationsgeschwindigkeit bei den 3D-Landeanflügen sowie die Grafiken sind mit der Atari ST-Fassung identisch, der Sound von Synthi-Freak Jean Michel Jarre klingt erwartungsgemäß jetzt etwas besser. Noch Fragen?*

Konvertierungsnote: 0

Muster von: Bomico

★★★

Weil's so schön war, hier gleich noch eine Konvertierung von **CAPTAIN BLOOD**, *diesmal für den* **IBM**! *Hier gibt's auch mehr Abwechslung, denn gleich nach dem Einladen würde selbst Jean Michel Jarre, der ja angeblich Pate für den Sound stand, die Flucht ergreifen. Der Grund: Es piepst aus dem Lautsprecher gar schrecklich. Nervenschonender geht's da schon beim Spiel selbst zu, denn da gibt's zum Glück kein Stück Sound. Ahnsehnlich sind die Grafiken, die* **ERE INFORMATIQUE** *wirklich exzellent auf den Business-Rechner rübergezogen hat. Selbiges gilt für die Animation, die zwar ein bissel langsamer wurde, aber alles in allem die Möglichkeiten des IBM gut ausreizt – was nun wirklich nicht negativ zu verstehen ist...*

Konvertierungsnote: 0

Muster von: Bomico

★★★

Die Firma **ACCOLADE** *hat sich bequemt, nun auch eine Schneider-Fassung des Spiels* **THE TRAIN** *auf den Markt zu bringen. Die Grafik der Schneider-Version entspricht in ungefähr der auf dem C-64, ist vielleicht ein wenig schwächer, was aber beim Spielen nicht weiter stört. Der Sound hat beim Umsetzen gelitten, und das, obwohl er schon auf dem C-64 recht mäßig war. Das Gameplay an sich ist aber recht gut rübergekommen, und man spielt also wirklich dasselbe Spiel, was ja nicht bei jeder Umsetzung der Fall ist.*

Konvertierungsnote: 0

Muster von: Electronic Arts

Schon fast urig alt ist die C-64-Vorlage für die jetzige Atari XL/XE-Fassung des **GUNSLINGER** *von* **DATASOFT**. *Viel gibt es über den Cowboy nicht zu sagen, denn die Atari-Fassung ist mit der C-64-Fassung nahezu identisch. Die Grafiken waren und sind wieder Mittelmaß, das Gameplay ebenfalls. Die Anzahl der Spieldisketten hat sich allerdings auf drei, gegenüber der C-64-Fassung mit zwei Stück erhöht. Das war's aber auch schon wieder an Unterschieden. GUNSLINGER ist ein typischer Fall von „Konvertierungsnote 0".*

Konvertierungsnote: 0

Muster von: Datasoft

c16chris

Was sich **EPYX** *mit der Amiga-Fassung von* **STREET SPORTS BASKETBALL** *erlaubt hat, mag nicht in meinen Kopf gehen. Man hat es tatsächlich geschafft, ein Spiel zu produzieren, daß auf dem Amiga schlechter als auf dem C-64 ist – rein technisch gesehen. Anscheinend hat man das Spiel komplett mit dem Betriebssystem zusammengeschustert, und was bei so etwas herauskommt, dürfte wohl jedermann klar sein. Die Animation ruckt wie kaum etwas, und das Spiel wird dadurch unspielbar. Es wirkt beinahe so, als würden die Spieler immer wieder zufällig auf dem Screen verteilt. Schade, denn die Grafik ist an sich recht gut gezeichnet, was aber so nur sehr eingeengt zur Geltung kommt.*

Konvertierungsnote: -1

Muster von: Epyx/U.S. Gold

★★★

Dem **NINJA**, *den es u.a. schon auf dem C-64 und dem Amiga gab, hat man jetzt auch auf dem* **PC** *das Leben eingehaucht.* **MASTERTRONIC** *hat mit diesem Programm bewiesen, daß sie auch durchaus in der Lage sind, gute PC-Programme herzustellen, denn die PC-Fassung ähnelt, zumindest was die Grafik anbelangt, sehr der des C-64. Klar, daß man den Sound mehr oder weniger vergessen kann, aber was will man auf diesem Gebiet von einem nicht erweiterten PC erwarten? Beim Spielen (wahlweise Tasten oder Joystick) kam es mir allerdings so vor, als wären die Kämpfe noch erheblich schneller als beim C-64 entschieden. Trotzdem kann man sagen, daß NINJA gut umgesetzt worden und sehr spielbar ist. Bei uns lag die CGA-Version vor.*

Konvertierungsnote: 0

Muster von: Virgin, London

★★★

Die **DARK SIDE** *gibt es jetzt ebenfalls für den PC. Mindestens DOS 2.0, eine Hercules-, EGA- oder CGA-Karte sind die Voraussetzung. Was* **INCENTIVE** *da geleistet hat, ist wirklich gut, zumindest wenn man einen zuschaltbaren Turbo oder einen AT sein Eigen nennt. Mit der richtigen Karte intus wird das Spiel auch richtig farbenfroh. Die Geschwindigkeiten sind ungefähr so anzugeben: PC ohne alles (also nur Mindestvoraussetzungen, kein Turbo): Naja, etwas schneller als C-64 und somit recht langsam. Mit Turbo: recht flott, wenn auch nicht überragend. Mit AT: Wunderbar, richtiggehend rasant. Auch den Spielablauf hat man 100%ig rübergebracht, und der Sound ist für einen PC überraschend gut. DARK SIDE hat man verlustfrei auf den PC umgesetzt.*

Konvertierungsnote: 0

Muster von: Incentive, England

Die **TERRORPODS** *gibt's nun auch für den C-64. Was hat man aus der Amiga-Fassung gemacht? Nun, zuerst hatte ich den Eindruck, daß das Programm doch sehr ordentlich umgesetzt worden ist, denn die Grafik stimmt wirklich einigermaßen. Dummerweise hat man sich nicht gescheut, auch gestreckte Sprites zu verwenden. Dies führt natürlich zu einem großen Verlust an Grafikdetails. Als ich dann einen der Terrorpods sah, dachte ich, mich trifft der Schlag. Trotzdem kann man wohl noch getrost eine „0" geben, da aus dem C-64 wohl erheblich mehr herausgeholt worden ist, als aus dem Amiga seinerzeit, rein programmiererisch gesehen.*

Konvertierungsnote: 0

Muster von: 26

★★★

RAMPAGE *gibt es jetzt auch für die XL/XE Ataris. Was hier allerdings für die kleinen Ataris von* **ACTIVISION** *zusammengeschustert worden ist, wird den Möglichkeiten dieser Maschinen bei weitem nicht gerecht. Die Spielersprites sind nicht gerade sehr schön anzusehen, und die Gegner verleiten einen ebenfalls nicht zu lautstarken Jubelgesängen, was aber ein wenig durch die Hintergrundgrafiken aufgefangen wird, die glücklicherweise noch Mittelmaß sind. Der Sound gibt nichts her; hier findet man nur die allergewöhnlichsten Dinge, d.h. Crash-Sounds und ein winziges bißchen Musik. Trotzdem ist eine gewisse Spielbarkeit immer noch gegeben.*

Konvertierungsnote: -1

Muster von: Ariola

★★★

Ein Programmierer mit dem unaussprechlichen Namen Jukka Tapanimaki ist der Schöpfer eines ungewöhnlichen Ballerspiels. Der Name: **NETHERWORLD**. *Das Ziel: Diamanten müssen innerhalb eines Zeitlimits gesammelt und feindliche Blasen abgeschossen werden. Ist doch simpel, nicht? Spannend wird das Ganze durch das labyrinthartige Spielfeld und das gnadenlos saubere Acht-Wege-Scrolling, das schon auf dem C-64 und dem Atari ST brillanter nicht hätte sein können. Leider hat dieses* **HEWSON**-*Game auf dem* **Amiga** *aber auch eine kleine Macke: Neben den üblichen, durchweg gut gestylten Grafiken gibt's im Hintergrund noch einen grünen Farbverlauf, der sich beharrlich weigert, durch die Gegend zu scrollen. Da er zudem auch nichts weiter zur Verschönerung beiträgt, sondern eher stört, frage ich mich ernsthaft, ob das Ding nur eingebaut wurde, um den Speicher zu füllen. Wie dem auch sei, es ist eben nicht immer alles Gold was glänzt – selbst wenn es um edle Ziele geht. Keine Bange, dieses Mini-Manko kann dem Spiel nicht erheblich schaden, dafür ist es einfach zu gut.*

P.S.: Der Sound hört sich verdammt nach unserem guten, deutschen Soundtracker an, was wieder mal beweist, daß unsere Programmierer in Sachen 16-Bit „top" sind.

Konvertierungsnote: 0

Muster von: Hewson

★★★

MENACE

MENACE
Ihre Mission klingt simpel. Sie sollen den Planeten Draconia zerstören. Theoretisch mglich, in der Praxis....

Der Planet Draconia, ein künstlicher Planet, wurde über Jahrhunderte hin von den sechs gefürchtesten Herrschern, die je exestiert haben, geschaffen.

Diese Herrscher, die aus ihrer Heimatgalaxis verbannt wurden, plünderten und verwüsteten den Weltraum und benutzten die von ihnen zerstörten Welten und ihre selbst entwickelten Lebensformen, um ihren Planeten der Angst und des Todes fertigzustellen.

Diese Herrschaft des Terrors muß jetzt ein Ende haben.

Ein großflächiger Angriff wäre für unsere Weltraumflotte nicht tragbar, denn Draconia hat viele um den Planeten kreisende Verteidigungssysteme, die das Opfer tausender Leben fordern könnten.

Mit der Geschicklichkeit eines einzelnen Kämpfers, der sich unentdeckt nähert, besteht die Chance, sich durch eine Zerstörung Draconias, an denen zu rächen, die so eiskalt sind. Sie haben diese Chance.

Erhältlich für Amiga zum Preis von 59,95 DM

ADDICTIVE ARCADE ACTION

Psygnosis, Freepost, Liverpool L3 3AB, United Kingdom
Vertrieb: Rushware, Mitvertrieb: Micro-Händler
Distribution: Österreich, Karasoft, Schweiz, Thalia AG

PSYCLAPSE

Zwei Milchbubis auf Wanderschaft

»Es gibt kein anderes deutsches Adventure, das diesen Standard erreicht!«

Programm: Die Drachen von Laas, **System:** ST (getestet), Amiga und IBM (in Kürze), **Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Ariolasoft, **Muster von:** Ariolasoft/Dragonware.

Inzwischen ist es also soweit. Der OOZE-Nachfolger **DIE DRACHEN VON LAAS** erblickt das Licht der Software-Welt. Ohne Zweifel hat Guido Henkel mit seinem DRAGONWARE-Team wieder ein großes deutsches Adventure kreiert, das seinen Weg in die Hitparaden finden wird.

In den „Drachen" übernimmt der Spieler die Rolle zweier Heranwachsender, einem Zauberlehrling ohne Kenntnisse und einem zukünftigen Schwertkämpfer. Aszhanti und Smirga sind die Namen der beiden Freunde, die beschlossen haben, aus der Enge des kleinen Heimatdorfes auszubrechen und sich auf die Suche nach Abenteuern zu machen. Da heißt es zunächst Abschied von den Eltern zu nehmen, um sich vor der gefahrvollen Reise noch mit dem Wichtigsten auszustatten. Zu diesem Zwecke sollte man heimische Wurstkammern plündern und auch genau in den eigenen Zimmern nachschauen. Denn das größte Problem – oder fast das größte – ist in diesem Adventure nämlich auch das Geld. Um erstmal an die nötigen Kohlen für Schwert und Zauberspruch-Standardausstattung zu kommen, sollte man vielleicht auch mal den jeweiligen Freund im eigenen Zimmer suchen lassen, getreu der Erkenntnis, daß sich Freunde oft im eigenen Wust bestens auskennen.

Nachdem also das leidige Geld gefunden ist, begebe man sich sowohl zum Dorfmagier, um dort eine Grundausstattung an Zaubersprüchen (zwei Stück) zu erhalten. Außerdem empfiehlt sich ein Besuch beim Schmied, der für Smirga einen Dolch bereithält, den die beiden Freunde außerhalb des Dorfes gleich zum Einsatz bringen können. Eine Menge Puzzels sind zu lösen, und zwischendurch sind auch gefahrvolle Kämpfe zu überstehen, die die Erfahrung der beiden Freunde anwachsen lassen. Diese Methode ist man ja schon von anderen Rollenspielen her gewohnt. Damit alle Situationen des Adventures zu lösen sind, kann man zwischen den beiden Charakteren hin- und herschalten. Sowohl Smirga als auch Aszanthi haben ihre Stärken und Schwächen im Spiel. Smirga lernt z.B. enorm schnell, mit dem Schwert umzugehen, während Aszanthi viel Übung braucht, um mit der Zauberei halbwegs klarzukommen. Wenn er aber erstmal einen gewissen Erfahrungsschatz vorweisen kann, dann hat er die Möglichkeit, durch die Gilde der Zauberer, die sich in einem Haus in der Stadt befindet, weitere Zaubersprüche zu erfahren. Überhaupt sollte man darauf achten, möglichst viel Erfahrung, Ausrüstung und das dafür nötige Geld aufzutreiben. Der finale Kampf gegen DIE DRACHEN VON LAAS fordert starke Kräfte.

Was nun die Ausstattung dieses deutschen Adventures angeht, so sind gegenüber *Ooze* die Verbesserungen deutlich spürbar. Besonders der Parser, der über 2000 Worte versteht, fällt ausgesprochen positiv ins Auge. Auf fast jede Eingabe weiß er eine sinnvolle Antwort. Der Parser ist außerdem so angelegt, daß er viele Synonyme zuläßt, um ein bestimmtes Problem auszudrücken. Natürlich ist es auch möglich, mit Zwei-Wort-Befehlen zu arbeiten. Vollständige Sätze können natürlich auch eingegeben werden. Besonders komfortabel ist die Möglichkeit, Tasten mit bestimmten, immer wiederkehrenden Eingaben zu belegen. Bestimmte Versatzstücke können dann auf Knopfdruck abgerufen werden. Auch die Funktionstasten haben bei den „Drachen" ihre Funktion, wie der Name ja schon sagt. Mit „F1" erhält man eine Beschreibung des Raumes, in dem man sich gerade befindet, „F2" zeigt alle Ausgänge an, mit „F3" kann ein Zustandsbericht angefordert werden (am Anfang haben die beiden Freunde z. B. den Status „Milch bubis") unter „F4" wird die Inventory auf den Bildschirm gebracht. Weitere Funktionstasten sind mit Anweisungen zum Laden/Speichern, Drucken, Grafik an/aus und Credits belegt. Außerdem gibt's noch eine ganze Reihe Spezialbefehle, die in den übersichtlichen Handbüchern erklärt werden. Selbige wurden übrigens nach dem Vorbild von Infocom-Handbüchern (vermute ich mal) gestaltet, denn der unerfahrene Adventure-Spieler erhält hier genaue Besipiele, wie mit den Personen des Spiels zu reden ist, bzw. wie allgemein die Handlung im Adventure vorangetrieben wird. Weiterer Pluspunkt sind die wirklich schönen Grafiken, die den gesamten Spielverlauf begleiten. Hierzu ist zu sagen, daß die Grafiken tatsächlich gemalt sind, bis auf das Titelbild wurde nichts digitalisiert.

DIE DRACHEN VON LAAS ist eindeutig das beste einer Reihe von deutschen Dragonware-Adventures. Gegenüber Ooze wurden besonders der Parser und die Adventure-Texte als solche verbessert. Eine hervorragende Leistung von Guido und seinem Team, die den Preis des Spiels auf jeden Fall rechtfertigt. Jeder Adventure-Interessierte sollte bei den „Drachen" zugreifen. Es gibt meines Erachtens kein deutsches Adventure, das diesen Standard erreicht.

Martina Strack

Fotos (3): ST-Version

Grafik	11
Story	9
Vokabular	10
Atmosphäre	9
Preis/Leistung	8

Eine Handvoll Helden

Programm: Heroes of the Lance, **System:** Atari ST (getestet). CBM 64/128, Spektrum 48/128, Amstrad, IBM, Amiga, **Preis:** ca. 40 DM (8-Bit) bis 90 DM (16-Bit), **Hersteller:** U.S.-Gold & SSI.

Auf der Welt „Krynn“ tobt der immerwährende Kampf zwischen Gut und Böse. Außerordentlich haarige Zeiten also, auch für acht tapfere, mutige Abenteurer, die sich nichts geringeres fürs Wochenende vorgenommen haben, als die wertvollen Platinumplatten von „Mishakal“ aus den Ruinen des Tempels „XaK Tsaroth“ wiederzubeschaffen. Keine leichte Aufgabe, wenn man bedenkt, daß nicht nur in den Ruinen alle vorstellbaren Arten von Monstern ihr Unwesen treiben, sondern daß die wertvollen Platten auch noch von einem riesigen schwarzen Drachen bewacht werden. Alle acht Kämpfer haben individuelle Vorzüge, aber auch Nachteile. Zwei Figuren jedoch sind für das Überleben der Gruppe von elementarer Wichtigkeit: „Goldmoon“ und „Raistlin“. Während „Goldmoon“ einen blauen Kristallstab besitzt, mit dem es ihr unter anderem möglich ist, Wunden zu stillen, verfügt „Raistlin“ über einige sehr nützliche Zaubersprüche, die besonders im Kampf mit den zahlreichen Monstern zum Einsatz kommen sollten.

Der Rest der Truppe besteht aus Zwergen, Elfen und ähnlichen seltsamen Gestalten, die alle ihre eigenen Kampftechniken haben (Axt, Schwert, Stock). Der Bildschirm ist in die eigentliche Spielfläche und eine darunterliegende Statusanzeige aufgeteilt. Unter der Spielfläche befindet sich eine Leiste, auf der alle acht Kämpfer schemenhaft dargestellt sind. Die links oben dargestellte Figur ist der jeweilige Führer der Gruppe. Er wird auch auf dem Bildschirm gesteuert. Um einen Zauberspruch einzusetzen, muß sich entweder „Goldmoon“ oder „Raistlin“ in der oberen Reihe befinden. Neben den Köpfen der Krieger ist jeweils ein Trefferbarometer angebracht, das anzeigt, wieviel Schläge noch verkraftet werden können. Zudem ist ein Kompass vorhanden, mit dem die Orientierung in den nicht allzu großen Dungeons nicht schwer fallen sollte. Über die Spacetaste gelangt der Spieler in das Hauptmenü. Hier sind die wichtigsten Befehle, wie z.B. Objekte aufnehmen und Objekte benutzen, vertreten. Aus diesem Menü können auch die Zaubersprüche gewählt werden, die zur Meisterung des aktuellen Problems benötigt werden. (Die Handlung stoppt, während man sich im Menü befindet). Außerdem erhält man nähere Angaben über den Status der einzelnen Krieger und kann dann auswählen, wer die Gruppe führen soll.

Die Betonung liegt bei **Heroes of the Lance** im Gegensatz zu *Pool of Radience* eindeutig auf dem Wort „Action“. Und so verbringt man die meiste Zeit des Spiels damit, sich mit den mannigfachen Monstern, wie Riesenspinnen oder Dämonen, herumzuschlagen. Doch auch strategisches Denken ist gefragt, denn alle Ungetüme haben ihre eigenen Taktiken beim Kampf und müssen individuell besiegt werden. Alles in allem ist HEROS OF THE LANCE ein überdurchsichtlich gutes Action-Adventure und eine willkommene Abwechslung zur sonst eher leicht verderblichen U.S.Gold-Kost, auch wenn es technisch ein wenig zu wünschen übrig läßt. Ruckelscrolling und extrem langsame Animation werden dem sehr hohen ST-Standard nicht gerecht und hemmen außerdem den Spielfluß. Der Sound dagegen fällt recht gut aus, fast alle Handlungen werden durch digitalisierte Geräusche ergänzt. Grafisch macht sich das Game außer den etwas eintönigen Hintergründen recht gut. Ein besonderer Leckerbissen: Alle Helden werden zu Beginn des Spiels mit wunderschönen Bildern vorgestellt. Auch wenn HEROS OF THE LANCE, was Komplexität und Spielwitz anbelangt, nicht mit einem Spiel wie *Dungeonmaster* mithalten kann, so zieht es einen doch für längere Zeit in seinen Bann. Es ist somit sowohl Einsteigern als auch fortgeschrittenen Abenteurern uneingeschränkt zu empfehlen. *Bendrik Muhs*

Fotos: ST-Version

Grafik:	9
Sound:	9
Story:	8
Atmosphäre:	10
Preis/Leistung:	9

Das ist das Letzte!

· L A S T ·

NINJA 2

SYSTEM 3

Jetzt ist es doch noch da. Nachdem System 3 mit „The Last Ninja" von Presse und Spielern Lob und Anerkennung einheimsten, setzten sie dem noch die Krone auf.

Jetzt gibt es „Last Ninja 2". Die überlieferte fernöstliche Kunst der Selbstverteidigung findet ihre Herausforderung in den Straßenschluchten New Yorks.
„Last Ninja 2" – erhältlich für C 64 und Amstrad mit Ninja-Maske und Ninja-Plan.

Informationen? Coupon ausfüllen und abschicken

Name: ____________

Straße: ____________

PLZ: ______ Ort: ______

An: AriolaSoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2

Ariola Soft

Das Programm

c16chris

Programm: Sex Vixens from Space, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 85 Mark, **Hersteller:** Free Spirit Software, USA, **Muster von:** 4 / 15 / 26.

Weder sexy noch sonst was!

„Nicht geeignet für Kinder und Jugendliche!", heißt es auf der Verpackung von **SEX VIXENS FROM SPACE**, einem Programm der amerikanischen Firma **FREE SPIRIT SOFTWARE**. Klarer Fall, daß ich mich sofort auf das Adventure gestürzt habe, denn Neugier ist ja schließlich eine der grundlegenden journalistischen Tugenden. Was der Titel schon erahnen läßt, bestätigt sich alsbald: SEX VIXENS ist ein Computer(-Soft-)Porno mit entsprechender Handlung.

Ziel des Adventure-Freundes ist es, eine Sexstrahlen-Pistole zu finden, die sich im Besitz militanter Amazonen befindet. Dabei erlebt man das ein oder andere Liebesabenteuer, doch keine Sorge: All das läuft doch um einiges harmloser ab, als es der Text auf dem Cover verspricht. Was man im Spiel zu sehen bekommt, wird uns tagtäglich in viel massiverer Form in Zeitungen oder auch Fernsehreklame serviert.
Wer auf knackige Bilder hofft, wird sich also enttäuscht sehen. Mindestens genauso enttäuschend ist aber auch das Adventure als solches, das heißt, die Elemente, die die Qualität eines Adventures ausmachen. Dem Parser müßte es die Schamesröte ins Gesicht treiben, wenn man ihm mit dem Wort „Parser" schmeichelt. Die Grafiken sind durchweg recht grob, das Titelbild gar ist eine absolute Katastrophe, für die allein sich FREE SPIRIT SOFTWARE bis ans Ende ihrer Tage schämen sollten.
Rechnen wir ab, pardon: rechnen wir zusammen. Unter dem Strich bleiben neben einer dümmlichen Story zu wenig Sex für einen Computer-Porno, zu wenig Parser für ein Adventure und zuviel Kohle für beides zusammen. Also besser schnell wieder vergessen! (P.S.: Wen's trotzdem immer noch interessiert: Eine Komplettlösung des Spiels findet Ihr im „Secret Service" der nächsten Ausgabe).

Bernd Zimmermann

Foto: Amiga

Grafik	7
Vokabular	3
Story	2
Atmosphäre	2
Preis/Leistung	2

Im Blickpunkt

Die Rückkehr der Glorreichen

Irgendwie war es ja abzusehen, daß DOMARK nach der Versoftung der ersten beiden Star-Wars-Teile keine Ruhe geben würde, sich auch des dritten Teils dieser Film-Trilogie anzunehmen. Lange hat es wahrlich nicht gedauert, denn RETURN OF THE JEDI ist schon da! Wir konnten es uns natürlich nicht nehmen lassen, schon jetzt einen Blick auf die Vorabversion der Atari ST-Fassung zu werfen, die schon einiges zu bieten hatte!

Für alle die, die es versäumt haben sollten, sich *Die Rückkehr der Jedi Ritter* im Kino oder auf Video anzuschauen, gibt's aber zunächst noch ein paar Sätze zur Story: Im Sternen-Imperium brodelt es wieder gewaltig, denn der machtgierige Imperator will den garstigen Rebellen mit ihrem Jung-Siegfried Luke Skywalker endgültig ans Leder und gibt so den Bau eines zweiten Todessterns in Auftrag. Damit die Rebellen aber nicht – wie im ersten Teil geschehen – das Ding in die Luft jagen, kreist das unfertige Stahlgerippe in einer Umlaufbahn um einen Planeten, von dem aus ein riesiges Schutzschild mit Energie versorgt wird.
Die Aufgabe des Spielers ist es demnach, zunächst die Energiestation auf dem Planeten und dann den Todesstern zu Staub zu zerblasen. **DOMARK** hat dieses Mal allerdings nicht, wie bei den ersten beiden Versoftungen, auf das Zugpferd animierte Vektorgrafik gesetzt, sondern die wesentlichen Szenen des Films in perspektivische Actionsequenzen umgesetzt und dabei sehr nahe am Film- und Spielhallenoriginal gearbeitet. So müßt Ihr im ersten Level mit einem schwebenden Motorrad eine „Baumralley" absolvieren, um zu der Station zu gelangen. Klaro, daß die imperialen Truppen was dagegen haben und sich ebenfalls auf ihre heißen Öfen setzen. Der Bildschirm scrollt leider ziemlich ruckelig diagonal nach unten, während sich die hübschen Sprites gegenseitig den Garaus machen – es darf nämlich geballert werden!
Haargenau dasselbe Spielschema bietet auch der Flug mit dem Millenium-Falken durch den Todesstern, um dessen Zentrale zu vernichten. Einziger Unterschied hier: Statt Bäume gibt's jetzt Rohre als Hindernisse, statt Motorräder imperiale T.I.E.-Fighter. Die Grafik sieht wirklich sehr gut aus, aber das Scrolling ruckelt leider immer noch...
Als letzte „Disziplin" konnten wir uns dann eine wilde Jagd mit den sogenannten „Walkern" reinziehen, bei der Baumstämme und andere Walker den zweibeinigen Bleckumpel flachlegen wollen. Wieder ruckelt's diagonal, die Animation des Walkers ist aber echt sehenswert.
Die drei Actionsequenzen ähneln also alle recht stark dem derzeit populären Trend, seltsame Rennspiele mit Ballereffekt zu veröffentlichen. DOMARK versprach allerdings, daß die übrigen Levels noch mehr Action und vor allen Dingen auch Abwechslung bringen. Wenn die Technik dann noch etwas verfeinert würde, könnte aus RETURN OF THE JEDI ein ganz brauchbares Spiel werden!

MICHAEL SUCK

Fotos (2): ST

IM GESPRÄCH

Starglider II – Die Rückkehr der Egronen!

Programm: Starglider II, **System:** Atari ST, Amiga (beides getestet), **Preis:** Ca. 85 DM, **Hersteller:** Rainbird, London, England, **Muster von:** Rainbird, 18

Vor knapp zwei Jahren kam ein Game von der Firma **RAINBIRD** auf den Markt, welches durch seine fantastisch schnelle Vektorgrafik, seinen spitzenmäßigen Sound und durch ein sehr komplexes, aber leicht verständliches Gameplay für Furore sorgte. Nämlich *Starglider!* *Nun ist von derselben Firma wieder ein Vektorgrafikspiel rausgekommen, mit noch schnellerer und dazu ausgefüllter 3-D Vektorgrafik, noch komplexerem Gameplay und wesentlich besserem Sound: Mit* **STARGLIDER II** beweisen die Programmierer von „Argonaut Software" mal wieder ihr können, was Vektorgrafik angeht.

Daß man sich aber bei Rainbird nicht einfach nur mit 'nem super Game zufrieden gibt, beweist der Inhalt der Verpakkung. Es befinden sich neben der Disk noch 'ne spitzenmäßige Audiokassette mit dem Titelsong von Starglider II in ihr, aber das ist natürlich noch nicht alles. Eine sehr gute Novella durfte hier genausowenig fehlen, wie ein ausführliches deutsches Handbuch. Um aber in die Geschichte der Softwarefirmen einzugehen, ließen sich die Programmierer um die Company „Argonaut Software" noch etwas ganz Besonderes einfallen: **Sowohl die Amiga- als auch die ST-Version befinden sich auf ein und derselben Diskette!**

Nun hab'ich aber genug über die materiellen Dinge von Starglider II geschrieben, gehen wir doch zum softwaremäßigen Teil über. Erstmal 'n paar Wörtchen zur Vorgeschichte, denn wie bei jedem anderem Game durfte diese natürlich auch nicht fehlen:

Du als Spieler verkörperst nämlich „Jaysan", das ist der Held der Geschichte, und bekamst einen Brief von „Axle Handrel", dem Vorsitzenden des novenianischen Rates. In diesem Brief erklärt Axle Dir, wie wichtig es sei, die Egronier aufzuhalten, ansonsten werde der Planet „Novenia" zerstört, und die Egronische Militärmaschine setzt ihren Marsch fort, erobert Planet um Planet, System um System, um am Ende dieses Massakers, Herscher über die gesamte Galaxie zu werden. Zu dem Zwecke der Verteidigung von Novenia wurde in Deinem Kampfschiff „Icarus" der Sternenantrieb eingebaut und alles überflüssige Gewicht entfernt. An alle Service-Depots des Solice-Systems wurden bereits Sub-Äther-Meldungen verschickt, und nun kann es losgehen...

Das Solice-System, welches Novenia am nächsten liegt, besteht aus fünf Planeten. Diese wiederum werden von einem oder mehreren Monden umkreist. Außerdem gibt es einen großen und gefährlichen Methan-Asteroidengürtel zwischen den äußeren Planeten Apogee und Millway. Auf diesen Monden wurden als Transportmittel sogenannte Tunnelgleiter verwendet. Diese Fahrzeuge fuhren in den Tunnelnetzen der Planeten hin und her. Das erste dieser umweltfreundlichen Tunnelsysteme wurde auf Apogee angelegt, es wurde dann später auf anderen Planeten nachgebaut.

Diese Vernetzung wurde vor der egronischen Invasion von Millionen Systembewohnern benutzt. Die Tunnelfahrzeuge sind computergesteuert durch das Netz gelenkt worden und fuhren durch vorbestimmte Routen. Es ist also kaum zu schaffen, ohne navigatorische Unterstützung diese Systeme zu befahren.

Euer Kampfschiff, die Icarus, ist mit folgenden Waffen und Antriebsgeräten ausgestattet:

Sternenantrieb – mit diesem Antriebsmodul wird es Euch ermöglicht, mit achtfacher Höchstgeschwindigkeit zu fliegen, solange Ihr Euch außerhalb des Anziehungsbereiches eines Planeten befindet.

Energie-Absorbtions-Schild – dieser Schild schützt Euch vor ungewünschten Angreifern.

Gas-Plasma-Laser – dieses Ding ist zum Durchschlagen von Panzerungen geeignet und kann auch zum Angriff eingesetzt werden.

Zeitverzerrungs-Kuboid – mit dem Zeitverzerrungs-Kuboid kann man die Zeit für ungefähr eine Sekunde anhalten, und bei Aktivierung dieser Maschine kommen alle in der Nähe befindlichen Feinde um eine Sekunde versetzt wieder in den Umlauf. So kann es passieren, daß sie mit ihrem eigenen zeitlichen Abbild zusammenstoßen.

Zielsuchende Raketen – ich glaube, der Name spricht für sich selbst.

Springbomben – falls Ihr eine Springbombe abballert, bewegen diese sich solange auf dem Boden, bis sie ein Objekt zerstört haben.

Neutronenbombe – dies ist die letzte und wirkungsvollste Waffe des Icarus. Mit ihr besitzt man die Macht, die egronische Raumstation zu zerstören und Novenia somit vor der Vernichtung zu wahren.

Wie schon beim Vorgänger, werdet Ihr auch diesmal die Icarus steuern, ein sehr mächtiges Kampfschiff. Aber auch die Icarus braucht irgendwann einmal Energie, ist ja auch logisch, denn wie will man ohne Energie einen Abwehrschild aufbauen, geschweige denn durch den Weltraum brausen? Es gibt insgesamt fünf verschiedene Methoden zur Betankung der Icarus. Die drei einfachsten habe ich Euch hier aufgelistet. Es ist möglich, an den Energieleitungen der Tesla-Strahlen zu tanken, wobei Ihr beachten müßt, daß Ihr nicht mit den Türmen, aus denen die Energiestrahlen entstehen, kollidiert. Ein kleiner Tip ist hier wohl ganz angebracht, glaube ich: Am besten fliegt Ihr kopfüber an die Türme heran, denn so kann man einfacher ein Ausweichmanöver starten.

Weiterhin ist es möglich, durch die vulkanischen Gase Energie für Euren Laser, Plasmantrieb und die Schilde zu bekommen. Hierbei müßt Ihr aber den Lavaströmen ausweichen und natürlich nicht mit dem Vulkan zusammentreffen.

Desweiteren könnt Ihr, wie bei *Elite*, auch durch Sonnenenergie eine Energiezufuhr erhalten. Da dies aber die gefährlichste der Methoden ist, würde ich sie nur dem verzweifeltem Piloten empfehlen. Um also in den Genuß der doch so stark benötigten Energie zu kommen, fliegt Ihr so nahe wie möglich an die Sonne ran und versucht, die freie Energie aufzufangen. Aber seid auf der Hut, auch die Icarus verträgt die Hitze der Sonnenstrahlen auf Dauer nicht! Wenn Ihr diese ganzen Manöver perfekt berherrscht, stehen Euch alle Wege zur Rettung von Novenia offen.

Nun noch ein paar Einzelheiten zur technischen Seite des Produkts: Die 3-D–Vektorgrafik ist fantastisch schnell, und die Gegner sind absolut spitze animiert. Mich faszinierte der Läufer am meisten. Falls Ihr Euch die einzelnen Gegner einmal genauer anschauen möchtet, dann wählt doch mal die Funktion „Painting with Rolf" im Hauptmenü. Soundmäßig ist die Amiga-Version der ST-Version eindeutig überlegen, während des Spiels donnert und blitzt es nur so vor sich hin. Man muß aber hinzufügen, daß die Atari-Version zwar schlechteren Sound besitzt, dafür aber ca. 10% schneller ist, was ja auch logisch ist, denn der Amigaprozessor ist nur mit 7 Mhz getaktet und der Atari-68000er mit 8 Mhz. Der Geschwindigkeitsunterschied verschlechtert aber auf keinen Fall die Spielbarkeit von STARGLIDER II auf dem Amiga. Übrigens besitzen beide Versionen eine fantastisch digitalisierte Titelmelodie, welche sich in ungekürzter Stereofassung auch noch auf der beiliegenden Audiokassette befindet.

Eine kleine Besonderheit bietet die Atari-Version dann noch: STARGLIDER II läuft auch auf dem Monochrom-Monitor; dies wird bestimmt eine Menge User freuen.

Abschließend kann ich allen Atari- und Amigafreaks nur eins empfehlen: Besorgt euch dieses „superhypermegaspitzenmäßige" Game so schnell Ihr könnt, denn es lohnt sich !!!

Otti meint hierzu: „STARGLIDER II faszinierte mich aufgrund seiner fantastisch schnellen 3-D-Grafik, so müssen 16-Bit-Games aussehen!"

Wollen wir jetzt nur noch hoffen, daß die 8-Bit-Versionen, wenn sie überhaupt erscheinen, nicht allzu abgespeckt sein werden. *Torsten Oppermann*

STARGLIDER – Teil zwei *Foto: Atari ST*

Amiga/Atari ST	
Grafik:	12/12
Sound:	10/8
Motivation:	11/11
Spielablauf:	11/11
Preis/Leistung:	9/11

OLDIE IM DEZEMBER

Hypersports – ein Evergreen in Sachen Athletik

Mit HYPERSPORTS landete IMAGINE im Jahre 1985 einen Riesenhit, der auch jetzt noch, drei Jahre danach, technisch und spielerisch gesehen, mithalten kann. Bei HYPERSPORTS handelt es sich um einen sehr bekannten Spielautomaten, den man auch heute noch in den Spielhallen vorfindet. Das ganze Game besteht aus sechs einzelnen Disziplinen, die fast alle mit Hilfe von 'Joystickrudelei' bewältigt werden müssen.

Programm: Hypersports, **System:** Spectrum, C-64, Amstrad, **Preis:** (ehemals ca. 40 DM), ca. 15-20 DM, **Hersteller:** Imagine, Manchester, England.

Fangen wir einfach mal mit der ersten Disziplin, nämlich dem Schwimmen, an: Nur noch schnell den Joystick in die Hand genommen, und schon geht's los. Ich starre also gebannt auf den Bildschirm, um als Erster vom Start wegzukommen. Nach ca. 2 Sekunden ertönt der Startschuß, nichts wie weg und losgerudelt. Man darf während des Schwimmens aber auf keinen Fall das Atmen vergessen, welches man per Knopfdruck erledigt, wenn das Wort 'Breath' in einer Sprechblase über dem Schwimmer erscheint. Mit einer guten Zeit von ca. 27 Sekunden erreiche ich locker die nächste Disziplin.

Es erwartet mich das Tontaubenschießen. Na, dann wollen wir mal. Wenn man den Stick nach rechts drückt, schießt man, logischer Weise, nach rechts. Für die linke Seite ist Stick links verantwortlich. Nach harten, aber zum Glück geschafften drei Versuchen (8700 Punkte), gelange ich schwitzend in die nächste Disziplin.

Beim Pferdsprung muß man von einem Sprungbrett aufs Gerät springen, von diesem Pferd wiederum per Knopfdruck abspringen und dann sofort anfangen zu rudeln. Je mehr Salti man schafft, desto mehr Punkte erhält man. Mit einer knappen 7.86 habe ich im dritten und letzten Versuch die nächste Disziplin erreicht.

Ich muß mich nun am Bogenschießen versuchen. In diesem Wettbewerb muß man mind. 2840 Punkte erhalten, um in die vorletzte und leichteste Disziplin zu gelangen. Als erstes wird per Zufall der Wind ausgewählt, kurz darauf geht's auch schon los. Durch einen sanften, aber gezielten Druck auf den roten Feuerknopf meines ziemlich erschöpften Joysticks schieße ich dann den Pfeil in Richtung Zielscheibe. Ein kleiner Tip ist hier wohl angebracht: Versucht den Winkel zwischen 4,8 und 5,2 Grad zu halten, denn dann habt Ihr die größte Chance, ins Schwarze zu treffen.

Locker und ausgeruht geht's dann zum Dreisprung, dem vorletzten Wettbewerb von HYPERSPORTS. Mit kräftiger Joystickrudelei Schwung holen, dann mit einem Winkel von 45 Grad alle drei Sprünge korrekt bewältigen, und man schafft 'easy' seine 16 Meter, obwohl man nur zwölf zur Qualifikation benötigt.

Durch die ewige Rudelei fällt mein Stick schon fast auseinander, aber was soll's, wir haben ja noch 'n paar. Mein Arm schreit auch schon wild nach 'ner Verschnaufpause. Also, machen wir mal eben eine und berichten Euch mal 'n bißchen was von der technischen Seite dieses Games.

Wir haben uns die Speccy- und die C-64-Version angeschaut. Ich muß sagen, daß beide Umsetzungen sehr gut gelungen sind. Grafisch kann sowohl die 64er als auch die Spectrum-Fassung einiges bieten. So'n bisserl trist ist's schon, die Speccy-Version, aber es ist nun mal kein Atari ST oder Amiga. Im Soundbereich läßt HYPERSPORTS für den „kleinen" Commodore den Speccy links liegen. Martin Galway produzierte einen absoluten Spitzensoundtrack frei nach Vangelis' *Chariots of Fire (die Stunde des Siegers)*. Da kommt auch heute kaum ein Sound mit.

Mein Arm hat sich wieder erholt, und 'nen neuen Joystick hab' ich angeschlossen. So, mit dieser 'Bewaffnung' kann es losgehen mit dem Gewichtheben. Zuerst einmal muß man sich das gewünschte Gewicht aussuchen. Zur Qualifikation genügen in der ersten Runde 150 Kg. Diese wähle ich dann auch an. Und schon geht es los mit der Rudelei. Wenn die Hantel einmal kurz aufblinkt, den Feuerknopf drücken und kräftig weiterrudeln, bis die Ampel ein dreifaches O.K gibt. Mit viel Zuschauergejubel gelangt man so in die zweite Runde.

Im großen und ganzen kann ich dieses Game jedem 'Rudelfreak' nur empfehlen. Mittlerweile gibt es von **OCEAN** eine Compilation, in der sich auch **HYPERSPORTS** befindet. Man erhält hier für das Geld eines Spiels gleich zehn. Natürlich sind nicht alle so gut wie HYPERSPORTS, aber es lohnt sich auf alle Fälle. Übrigens: Die Compilation heißt *Game, Set & Match.*

TORSTEN OPPERMANN

C-64/Spectrum	
Grafik	7/6
Sound	9/3
Animation	8/6
Spaß/Spannung	8/8
Preis/Leistung	8/8

Anlegen und Feuern *Fotos (2): Spectrum*

c16chris

Herrreinspaziert!

TYNESOFT PRESENTS

RINGLING BROS. AND BARNUM & BAILEY

THE GREATEST SHOW ON EARTH

CIRCUS GAMES

TYNE SOFT

Menschen, Tiere, Sensationen.
Kommen Sie! Sehen Sie! Staunen Sie!
Bengalische Tiger, Hochseilakrobaten, Kunstreiter, wagemutige Trapezkünstler und ulkige Clowns.

Kommen Sie! Staunen Sie!
Und treten Sie vor allem selbst auf.
Alle Artisten mit C 64, Amiga, Atari ST und PC sind eingeladen.
Hereinspaziert...

Informationen? Coupon ausfüllen und abschicken

Name: ____________________

Straße: ____________________

PLZ: __________ Ort: __________

An: AriolaSoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2

Ariola Soft

Das Programm

ATARI SEGA Nintendo

Jetzt auf der Konsole: Das Brettspiel-Fieber!

Programm: Shanghai, **System:** Sega, **Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Sega Enterprises LTD., **Muster von:** 18.

Der japanische Konsolenhersteller **Sega** hat sich nun auch an eine andere Spielthematik herangewagt. Nachdem man bisher die Nachfrager hauptsächlich mit viel Action und Sport versorgt hat, geht man nun noch einen Schritt weiter, indem die Umsetzung des chinesischen Brettspiel-Renners **Shanghai** vom Rechner auf die Konsole in die Schaufenster gebracht wurde. Bereits seit November ist das Modul mit fernöstlichem Inhalt für unser Sega-Master-System zu haben.

Ja, Gesellschaftsspiele wie Brett-, Karten- oder Quizgames gewinnen auch in Softwarekreisen immer mehr Liebhaber. Auch an unserer „Redaktions-Konsole" war der Andrang nicht schlecht, nachdem die Sega-Fassung dieses legendären Zeitvertreibs in der Post aufgetaucht war.

Unterschiede zu den altbekannten Rechnerversionen gibt es so gut wie keine, lediglich einige Feinheiten nach dem Antippen des Menueknopfes sind geringfügig verändert worden. Doch beginnen wir beim Spielmodus selbst: Das Brettspiel besteht aus 144 Steinchen, welche zu einer Pyramide in fünf Ebenen angeordnet sind. Die Konfiguration wird hier dem Zufall überlassen. Jedes dieser Steinchen hat ein Symbol, dessen Bedeutung über „Identifi Tile" mittels des Joysticks erklärt werden kann. Ziel des Spieles ist, das Feld abzuräumen oder zumindest so wenig Steinchen wie möglich übrigzulassen, indem man jeweils zwei zusammenpassende Teile einfach wegdrückt. Solche „Paare" können gebildet werden, indem man entweder zwei gleiche Symbole oder zwei zu einer Symbolgruppe gehörende Steine identifiziert und aus dem Bildschirm verschwinden läßt. Sicherlich gehört eine gute Portion Glück, aber auch eine gründliche Auswahl der wegzunehmenden Steinchen dazu, um das gesamte Feld leerzuspielen. Meist bleibt ein Rest

Nachdem wir in der Oktoberausgabe einen Oldie für unsere Rechner (Amiga, Atari ST, C-64, Apple Macintosh) beschrieben haben, der es in Form eines Brettspiels schon seit etwa 2500 Jahren versteht, seine Spieler – hat er sie einmal begeistert- nicht mehr loszulassen, können wir nun das beliebte chinesische Game auch allen Besitzern einer SEGA-Konsole vorstellen! Ihr habt es bestimmt schon erraten, die Rede ist von SHANGHAI. Natürlich gab es auch im alten China vor zweieinhalb Jahrtausenden noch keine Computer. Was wir per Maus oder Joystick einfach aus dem Sichtfeld „clicken", das legten die Spieler von damals halt mit 'ner ruhigen Hand zur Seite. Das ist auch schon alles, was sich im Laufe der Jahrtausende an Shanghai verändert hat.

bestehen, doch gerade das gibt einem den nötigen Anreiz, so meine ich, immer wieder von Neuem beginnen zu können. Kommen wir jetzt zu den möglichen Varianten bei Shanghai, zwischen denen Ihr großzügig wählen könnt: Die einfachste Spielmethode wird wie folgt eingegeben: Konsole einschalten, Monitor aktivieren, Modul einstecken und Knopf drücken. Los geht's! Der Spieler hat seine Pyramide, die Anzahl der vorhandenen Steinchen und einen Zeitnehmer, der während der gesamten Spieldauer mitläuft. In jeder Spielvariante habt Ihr die Möglichkeit, Hilfe in Anspruch zu nehmen. Wählt Ihr „Help" an, so öffnet Euch der Druck auf Knopf 2 des Sega-Joysticks die Tür zu allen möglichen Hilfestellungen, die das Programm bietet: Außer dem schon erwähnten „Identifi Tile" gibt es „Back up a move", „Show up all moves", „Peek" und „Change Music".

HELP GAME 03:52 134 TILES

Das angeklickte Steinpaar (Lila) verschwindet beim Druck auf Knopf 2!

„Back up a move" räumt dem Spieler die Möglichkeit ein, schon getätigte „Züge" bis auf Widerruf rückgängig zu machen. „Show up all moves" sollte man nur im äußersten Notfall anwenden. Diese Hilfeleistung verrät Euch alle noch möglichen Kombinationen, ebenfalls bis auf Widerruf, versteht sich (sollte man wirklich nur in Notfällen benutzen, denn sonst käme dies eher einem Schummeln gleich!). „Peek" räumt Euch die Möglichkeit ein, quasi als letzte Rettung verdeckte Steinchen aufzudecken, und „Change Music" präsentiert drei Melodien nach Wahl oder notfalls auch die Wahl der absoluten „Funkstille" – für angestrengte Denker!

Soviel zur Help-Leiste! Viel wichtiger sind die Funktionen, die Ihr unter „Game" abrufen könnt: Ganze vier Einstellmöglichkeiten habt Ihr zur Verfügung. Nach Drücken von „Restart Game" erscheint das laufende Spiel in gleicher Konfiguration von vorn. Wer solo spielen mag, dem sei „Start Solitaire" geraten. Hier spielt man die Pyramide ganz ohne Zeitlimit durch. Während „Tournament" auf den Rechnern ein Wettkampfspiel darstellt, kann man auf der Konsole unter „Start Tournament" die gesamte Spieldauer zwischen fünf und zwanzig Minuten festlegen. Wettkampfmäßig geht's dafür unter „Start Challenge" zu: Wählt Ihr diese Spielart, steht Euch ein Duell unter festgelegter Zugzeit bevor. Die Staffelung reicht von 5-Sekunden-Zügen bis zum 60-Sekunden-Zug, ganz, wie es Euch beliebt. Ja, soweit zu all dem, was Euch das Spiel an Auswahlmöglichkeiten bietet. Jetzt heißt's „Ran an den Feind" und spielen. Die Regeln sind easy, der Spielspaß ist groß. Wer trotz drei verschiedener Liedchen auf den Sound verzichten mag (was nach stundenlager Steinesucherei keinem zu verdenken ist, sei die Melodei auch noch so schön), der kann, wie schon erwähnt, den Tönen auf Wunsch ein jähes Ende bereiten. Der Vorteil des Konsolenspiels gegenüber den Rechnergrafiken: Auf der Sega-Konsole sind die einzelnen Ebenen der Pyramide durch geschickten Schattenwurf deutlicher zu erkennen.

Matthias Siegk

Grafik:	9
Sound:	10
Spielablauf:	10
Motivation:	11
Preis/Leistung:	10

„3D oder nicht?“

Programm: Space Harrier 3D, **System:** Sega, **Preis:** 89,95 DM, **Hersteller:** Sega Enterprises LTD, **Muster von:** [18].

Schon über ein Jahr gibt es **Space Harrier** als Adaption zum legendären Sega-Spielautomatengame auf unseren Ladentischen, spielfähig für jedes gängige System. Die Programmierer von **Sega** haben dem Game als solchem jetzt noch einen drauf gesetzt, indem sie eine Version für die 3D-Brille anbieten. Inhaltlich bedeutet dies -bis auf den Effekt des räumlichen Erlebens- keine wesentliche Veränderung. Auch der Preis liegt bei beiden Varianten um die 90 Mark. Interessant wäre nun die Frage, ob es sich grundsätzlich lohnt, wegen einer solchen 3D-Fassung die nicht gerade billige Investition einer 3D-Brille auf sich zu nehmen, oder ob da auch der herkömmlich „Space Harrier“ seinen Dienst tun kann. Dazu scheint die Vorgeschichte unseres „Harriers“ recht hilfreich zu sein:

Gleich zu Beginn eine witzige Anmerkung: Wer sich die Mühe machen möchte, mal im Wörterbuch die eigentliche deutsche Übersetzung für „Harrier“ nachzuschlagen, wird auf folgende Vokabeln stoßen: Zum Einen „Verwüster“, „Plünderer“, zum Anderen „Weihe“, aber auch „Hasenhund“ und schließlich „Waldläufer“. Derjenige von Euch, der neben dem puren Ballern vielleicht auch ein Auge auf die spielbegleitende Beschreibung werfen möchte, wird feststellen müssen, daß unser „Space Harrier“ durchaus gutmütigen Charakters zu sein scheint. Da die Sega-Programmierer wohl weder Jägerlatein noch sportliche Aspekte in ihr Ballerspiel einbringen wollten, bleibt uns nur der „Plünderer“. Fragen wir uns also, warum man dem Retter einer einst friedlichen Drachenwelt einen solch häßlichen Namen verpassen mußte. Versehen oder Gleichgültigkeit? (Sollte jemand von Euch eine stichhaltige Erklärung parat haben, laßt mich bitte nicht dumm sterben!)

Das nur am Rande. Was hier wichtiger erscheint, ist die Tatsache, daß „Space Harrier“ im vergangenen Jahr auf den Rechnern im Vergleich zu anderen Ballerspielen mit „Guter Durchschnitt“ abgeschnitten hat. Die Handlung ist im Grunde die gleiche, auch wenn das Begleitheft von einer Fortsetzung spricht: „Die Rückkehr von Space Harrier“, heißt es hier. Nachdem der junge Krieger mit Atomwaffe und Flugtalent, unterstützt vom rechtmäßigen Drachenprinzen „Euria“, die Landesfeinde der friedlichen Drachenwelt besiegen konnte, nahm der Drachenkönig wieder seinen Thron ein und „Space Harrier“ reiste ab. Das war 1987. Ein Jahr später, heißt es weiter, sei der Drachenkönig gestorben. Im Lande brach das Chaos aus, und bevor „Euria“ den Thron besteigen konnte, tauchte der böse Vetter mit Gefolge wieder aus seiner Versenkung auf, riß den Thron an sich und ließ „Euria“ verschwinden. Weiter heißt es, „Space Harrier“ sei wieder ins Land der Drachen zurückgekehrt, um „Euria“ zu finden und ihm den Thron freizukämpfen. Dieses mal müsse er jedoch weiter reisen als je zuvor, ... direkt in die Klauen der bösartigsten Ungeheuer...

Gesagt, getan. Wir laden die Konsole und setzen die fette 3D-Brille auf, um „Space Harrier“ mehr oder weniger sicher durch dreizehn Schlachtfelder zu lotsen. Ein rasanter Wettlauf um Schnelligkeit und Reaktionsvermögen beginnt. Reizvoll ist der Blick durch die Brille schon: Auf eigenartiger Oberfläche rasen schöne große Sprites vom Horizont auf mich zu. Einige kann ich ohne weiteres mit meiner Atomkanone bewältigen, andere stehen fest wie die chinesische Mauer. Richtig erschreckend jedoch wirken die Führer am Ende einer jeden durchstandenen Etappe. Hier heißt's aufgepaßt! Wer nur ein bißchen schläft, büßt sofort sein Leben ein. Ja, wer alle großen Strapazen auf sich genommen hat und seine exzellente Kampfausbildung unter Beweis stellen konnte, der hat am Ende das zweifelhafte Vergnügen, gegen den widerlichen, boshaften, selbstgekrönten König anzugehen und denselben am Ende zu enttarnen. Die Überraschung wird perfekt sein!

Dieses Sega-Game krankt sicher nicht an Eintönigkeit. Wer Action braucht, sollte sich „Space Harrier“ zulegen.

Pauschal gesagt: Wer schon im Besitz einer Brille ist, sollte den Kauf dieser 3D-Version schon tätigen, zumal man keinen Pfennig drauflegen muß.

Matthias Siegk

Grafik:	9
Sound:	6
Spielablauf:	8
Motivation:	10
Preis/Leistung:	5

c16chris

ATARI SEGA Nintendo

Alis als „Phantasy Star“:

Ein Rollenspiel fällt aus der Rolle!

Es ist sicher nicht leicht, aus der Vielzahl der angebotenen Software genau den Herzenswunsch der Junioren unter den Weihnachtsbaum zu bekommen. Die Massen der umtauschwütigen Homecomputerfreaks nach den Feiertagen bestätigen dies. Meist enden die hoffnungsvollen Wege zum Händler dann aber mit einer derben Enttäuschung: All zu oft heißt es dort: „Vom Umtausch ausgeschlossen“. Die Besitzer einer **Sega** -Konsole können sich diesen leidigen Weg zwischen den Jahren diesmal ersparen, vorrausgesetzt, die Freude und das Interesse am guten Rollenspiel ist vorhanden! Für den Fall möchten wir an dieser Stelle das nicht ganz billige, dafür aber spannende und komplexe Mammut-Adventure **Phantasy Star** allen Sega-Fans unserer Leserschaft wärmstens empfehlen:

Programm: Phantasy Star, **System:** Sega, **Preis:** 129,95 DM, **Hersteller:** Sega Enterprises LTD, **Muster von:** [18].

Schon Anfang Oktober lag sie uns vor, die Vorabversion von **Phantasy Star**, dem neuesten Super-Rollenspiel des japanischen Konsolenherstellers **Sega.** Im Vergleich zu den herkömmlichen Sega-Modulen ist unser neuestes Testprodukt ungewöhnlich groß ausgefallen, nicht zuletzt wegen der eingebauten Pufferbatterie, mit deren Hilfe man fünf eigenständige Spielstände abspeichern kann, um das Spiel zu anderer Zeit genau an der Stelle fortsetzen zu können. Dies erscheint notwendig, wenn man sich erst einmal über die Komplexität unserer neuesten Errungenschaft im Klaren ist. Zu steuern ist der „Phantasy Star“ per Joystick mittels eines übersichtlich aufgebauten Menuesystems.

Zur Gestaltung des Programms sei folgendes gesagt: Die Sega-Experten haben hier ein sehr gutes bis hervorragendes graphisches Produkt entwikkelt, welches im Actionteil obendrein durch ein sagenhaftes Scrolling besticht. Die Adventure-Parts erlebt der User in der Vogelperspektive, während er im Kampf gegen phantasievolle Monster dem Feinde direkt -Auge um Auge, Zahn um Zahn- gegenübersteht. Ebenfalls für das Programm spricht die Tatsache, daß es keinen idealen Lösungsweg gibt. Jeder neue Versuch wird durch völlig unterschiedliche Situationen in ständig neuartige Bahnen gelenkt. Immer wieder tauchen fremde Planeten auf, die es zu erobern gilt, immer wieder stößt man auf wichtige Anhaltspunkte, die einen näher an des Rätsels Lösung bringen. Sehr hilfreich werden dabei Ausrüstungsgegenstände und Waffen, die man gegen Geld (Mesetas) kaufen kann. Damit befinden wir uns auch schon mitten im inhaltlichen Teil unseres komplexen Spiels:

Im Gegensatz zu manch anderen Rollenspielen wie zum Beispiel „Bard's Tale“ hat man nicht gleich zu Beginn eine Party, sondern startet hier erst mal solo! Die Vorgeschichte ist recht einfach: „Space Century 342“: „Nero“ liegt sterbend am Boden und offenbart seiner Schwester „Alis“, der späteren Heldin des Games, daß er in „Lassic's“ Angelegenheiten herumgeschnüffelt hat. Er erfuhr von seiner bösen Absicht, die Welt zu zerstören und versuchte, diese Pläne zu vereiteln (was ihm scheinbar nicht gut bekommen ist). Bevor der gute „Nero“ seine Augen für immer schließen mußte, gibt er „Alis“ schnell den Namen eines berühmten und starken Mannes preis, mit dessen Hilfe sie hoffentlich erfolgreicher sein wird als er selbst: „Odin“.

Das Game beginnt! Vor uns liegt eine Siedlung, „Alis'“ Heimat. Wir führen das Mädel nun in sämtliche Gebäude und zu jeder Person hin, um Informationen über das, was uns erwarten wird, zu sammeln. Ein kleiner Tip: Gleich zu Beginn des Spieles sollte man den „Dungeon“ oben rechts aufsuchen. Man bekommt dort die erste „Knete“ (50 Mesetas), mit deren Hilfe man wichtige Einkäufe tätigen kann. Zwei unentbehrliche Artikel -so banal es auch klingen mag- sind „Cola“ und „Burger“: Dem Angeschlagenen geben diese beiden Artikel wertvolle Kräfte zurück. Man sollte sie also stets mit sich führen.

Das zweite Ziel, welches man ins Auge fassen sollte, ist die Zusammenstellung der sogenannten „Party“, gemeinsam geht bekanntlich alles besser! Aufzusuchen sind der berühmte Krieger „Odin“, die Abenteurerkatze „Myau“ und „Noah“! Ist dies geschehen, geht's auf die Reise ins große Unbekannte, durch Dschungel und Siedlungen, über Wüsten, Meere, und, und, und. Auch Flugplätze sind anzusteuern, wenn es heißt: „Schnell mal schauen, was es auf anderen Planeten wichtiges zu erleben gibt!“ Doch wie schon festgestellt: Alles ist käuflich, aber ohne Moos ist auch hier -wie im richtigen Leben- eben nix los. Daher gibt es die sogenannten „Treasure Chests“, die man öffnen kann. Sie enthalten entweder das begehrte Kleingeld, oder...'ne Bombe, die einem dann 'ne Menge „Health-Points“ kostet. Um die geheimnisumwogenen „Chests“ zu öffnen, hat der Krieger jedoch erst mal verschiedene Monster („Sworm“, „Fishman“, „Tarantul“, „Scorpion“, „Slime“,...) zu „beseitigen“, denen die Bewachung derselben anheim gestellt wurde.

Man kann zusammenfassend feststellen, daß „Phantasy Star“ aufgrund seiner Komplexität und Ausgereiftheit allen Rollenspielern viel Spaß und Abenteuer bereiten wird. Strategisches Können auf der Erde und im Underground müssen unter Beweis gestellt werden. Man könnte mutmaßen, daß „Phantasy Star“ auf dem direkten Wege ist, die Spitze der Sega-Master-Games einzunehmen. In diesem Sinne ... viel Vergnügen! *Matthias Siegk*

Der Angriff: Kontrolle über Menuesystem

Grafik:	**11**
Sound:	**8**
Motivation:	**11**
Spielwert:	**10**
Spielablauf:	**10**
Preis/Leistung:	**9**

„Stallone Live!"

Programm: Rambo, **System**: Nintendo (N.T.S.C.; USA-Standard), **Preis**: ca. 30 US-Dollars, **Hersteller**: Akklaim Entertainment, **Muster aus**: New York.
In den Staaten schon längst erhältlich, bei uns allerdings noch lange nicht in Sicht ist das **NINTENDO**-Game **RAMBO**, das lizensiert von der Firma **AKKLAIM** angeboten wird. Um alle Klarheiten zu beseitigen: Das Game heißt zwar RAMBO, ist aber eigentlich ein Spiel zum Film RAMBO II.
Verschieden gefährliche Gegner ziehen Rambo bei Berührung verschiedene Anzahlen von *Hit-Points* ab, bringen aber auch, sofern man sie „überwindet" (oder besser: abmurkst) verschieden viele *Experience-Points*. Hat man eine gewisse Anzahl von *EP*s gesammelt, erhöht sich auch die *HP*-Anzahl, ist ja logisch. So spielt man also die Filmhandlung (wie bereits erwähnt) relativ genau nach. Hier und da hat man die Filmhandlung aber auch variiert. So

Auf viel Action gefaßt: Rambo!

Auf dem Screen sieht man die flammenlodernde RAMBO-Titelschrift. Darunter in einigem Abstand die Optionen *Start* und *Continue*. Startet man das Spiel nun, schwebt von unten ein Hubschrauber ins Bild, der quasi einen Steckbrief vom Johnny hinter sich herzieht (von unten ins Bild natürlich). Well, hiernach beginnt das Spiel auch. Die erste Station ist der Steinbruch, in dem unser Mann seit dem Ende des ersten (Film)-Teils sitzt. Wer den Film kennt, wird leicht wissen, wie er hier weiterkommt (Diese Art Sprechblasenauswahl-Dialog ist wirklich zu simpel!). Als nächstes folgt auch schon die erste Action-Sequenz: Rambo rennt über den Militärflughafen, anfangs reichlich desorientiert. Hier muß man verschiedene Leute treffen und sich mit ihnen unterhalten. So erhält man dann Hinweise, was man zu tun hat. Hat man das alles getan (was, das ist nicht weiter erwähnenswert), sieht man (ständig mit zackiger Musik unterlegt) einen Fallschirmabsprung über dem Dschungel. Sekunden später beginnt das Spiel dann richtig. Man steht also im Dschungel, und alle erdenkbaren Untiere stürzen sich mit Vehemenz auf einen.
hat man z.B. eine Sequenz, in der Rambo einen kleinen Jungen aus einer Höhle retten muß, eingefügt. Sehr positiv ebenfalls die Möglichkeit, ein Spiel in Form von Codes, die man sich notieren muß, abspeichern zu können.
Zugegeben, RAMBO war ein phantasievoller Film, aber das Spiel ist noch um Längen phantasievoller als der Film. Z.B. treibt sich in der Höhle (der mit dem Kind) eine riesige Spinne herum, die locker ein halbes Dutzend Handgranaten schluckt, und auch die fliegenden Schädel heben den Realismus nicht gerade in die Wolken. Aber wer will schon harten Realismus? RAMBO bietet kräftige Actionkost, eng gebunden an die Story des Films. Die Grafik kann sich ebenfalls sehen lassen, das Spieltempo ist angemessen.
Das Programm bietet viel, von *Jump and Run* bis *Action-Adventure*. Eine wirklich gelungene Mischung!

Ulrich Mühl

Grafik	**10**
Sound	**9**
Spielablauf	**10**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**9**

Hurra! Ein vernünftiger Nintendo-Joystick

Gerät: NES Advantage (Joystick), **für:** Nintendo, **Preis:** ca. 125 Mark, **Hersteller:** Nintendo, Japan, **Muster von:** Bienengraeber, Hamburg.
Viele Nintendo-Freaks haben sich verständlicher Weise darüber geärgert, daß es für die Nintendo-Konsole keinen vernünftigen Joystick gibt. Bislang mußte man sich mit diesen kleinen, unhandlichen Joypads rumquälen. Dem soll nun ein Ende bereitet werden. Jetzt hat **Nintendo** nämlich einen richtigen Joystick auf den Markt gebracht, der mit Extrafunktionen förmlich strotzt. Der Name dieses Spitzenprodukts lautet **NES ADVANTAGE.** Ausgetestet haben wir dieses „Wunderding" mit dem amerikanischem Nintendo-Game *„Track & Field"*, und ich kann Euch sagen, daß es wirklich spitzenmäßig mit dem NES ADVANTAGE zu spielen ist. Man muß bei diesem Spiel nämlich 'rudeln', um Geschwindigkeit zu bekommen, und das geht mit diesem Stick ziemlich einfach: Man drehe den Turbo-Regler auf „volle Kanne" und lasse den Feuerknopf gedrückt. Der Läufer rennt dann in so einem Affentempo daher, welches selbst Ben Johnson's „Doping-Rekord" locker einstellt. Die 100 Meter schafften wir damit in leichten 8 Sekunden. Jeder Feuerknopf hat seinen eigenen Dauerfeuer-Regler, welcher in verschieden Geschwindigkeiten per Drehregler eingestellt werden kann. Beim Weitsprung war die „Slow-Motion-Taste" sehr hilfreich. Geschwindigkeit holen, Slow-Motion drücken und im richtigen Moment abspringen, natürlich mit dem korrekten Winkel (ca. 45 Grad), und man erreicht ohne große Schwierigkeiten seine 14 Meter. Beim Speerwerfen ging's genauso einfach, dank dem NES ADVANTAGE.
Ein weiterer Vorteil gegenüber den Joypads ist die stabile Verarbeitung, die Standfestigkeit und natürlich die gute Steuerungsmöglichkeit. Wenn Ihr jetzt denkt, daß Ihr wieder zwei von den Dingern kaufen müßt, weil Ihr zu zweit spielen möchtet, dann liegt Ihr falsch. Denn der Joystick belegt beide Ports, und man kann per Schalter zwischen Port 1 und 2 hin und her wechseln. Der einzige Nachteil hierbei entsteht bei Games, die mit zwei Spielern auf einmal gespielt werden müssen. Hierzu benötigt man zwei Sticks bzw. Pads. In so einem Fall zieht Ihr einfach den Stecker aus Port 2 und steckt 'nen Joypadstecker hinein, schon kann's losgehen. Zu einem leider relativ hohen Preis von ca. 125 DM erhält man ein preis/leistungsmäßig attraktives Produkt, welches sehr lange hält und mit vielen, aber keinesfalls überflüssigen Extras bestückt ist. Ich als eingefleischter Nintendo-Freak kann diesen Stick nur empfehlen.

Torsten Oppermann

Teuflisch gute Spiele in der Spielhalle ASM

Vorhang auf, und nun – Applaus bitte! Es ist nämlich wieder soweit: Die Spielhalle öffnet ihre Türen! Wieder habe ich mir für Euch die Reifen abgefahren, und wieder habe ich jede Menge heiße News von den „großen" Spielautomaten für Euch auf Lager. Dazu gehören aber nicht nur die Videospiele, sondern natürlich auch die guten, alten Flipper, die momentan wieder einen großen Boom erleben. Zwar gab und gibt es immer wieder Computer-Pinballsimulationen, aber die können den Spielspaß der Originale wohl nie ersetzen. Grund genug für mich, Euch in dieser Ausgabe mal wieder den neuesten Top-Flipper vorzustellen! Zieht's Euch rein!

Beginnen wollen wir aber ganz konventionell mit einer neuen Spielplatine des mir bis jetzt unbekannten japanischen Herstellers **SUMA**. Ihr Name: **HARD HEAD**. Die Aufgabe des Spielers ist dabei ebenso simpel wie auch schwierig auszuführen, denn er muß sich schlicht und einfach heim zu Muttern durchkämpfen, und das in jedem der zahllosen Levels! Bei der großen Verwandtschaft werdet Ihr da einige Zeit zu tun haben, das kann ich Euch sagen! Klaro, daß die einzelnen Levels ein einziger Spießrutenlauf sind, denn zum einen warten die absonderlichsten Fallen auf unseren Hartkopf, zum anderen gibt's selbstredend auch die verschiedensten Feinde, die dem dickköpfigen Helden gern weichklopfen möchten. Das Spielprinzip ist dabei eine interessante Mischung aus *Super Mario Bros* und *Bubble Bobble*. Der Hartkopf kann wie Mario Mauersteine zerspringen und dabei Gegenstände aufsammeln, seine Feinde wird er hingegen durch's Einblasen und Draufspringen los wie bei Bub und Bob. Eine interessante Symbiose, die noch durch viele weitere Features unterstützt wird und die Motivation kräftig in die Höhe treibt. So gibt es kreisförmig rotierende Bälle, auf und über die man geschickt springen will, soll der Held nicht in die ewigen Abgründe fallen, oder auch einen Fußball, der kurz vorm erlösenden Levelende in ein Tor geschossen werden kann, um Bonuspunkte zu ergattern. Erwartungsgenäß bietet diese Platine dem Spieler noch diverse Extras (z.B. einen Hammer oder erhöhte Sprungkraft) sowie jede Menge spritzige Gags, die jeden darauf heiß machen, doch mal das nächste Level anzuschauen. Grafisch ist das Game zwar nicht unbedingt anspruchsvoll, dafür bietet es aber kompakten Spielspaß in jeder neuen Szene. Schaut's Euch mal an!

HARD HEAD

Legen wir nun die etwas härtere Gangart ein, denn jetzt ist **ASSAULT** von **NAMCO** angesagt!. Diese Panzersimulation dürfte wohl zum Realistischten gehören, was in letzter Zeit auf dem Markt erschienen ist. Der Spieler steuert seinen Tank nämlich nicht mit dem üblichen Joystick, sondern bringt jede der beiden Ketten getrennt mit zwei ergonomisch geformten Steuerhebeln in Bewegung. Keine Angst, diese Variante ist nicht gewöhnungsbedürftig, im Gegenteil, sie bietet viel mehr Möglichkeiten! So kann das Panzerchen neben simpler Geradeaus- und Kurvenfahrt noch auf der Stelle drehen, vertikal nach links oder rechts „scrollen" und sogar Männchen machen! Na ja, bei letzterem wird halt die Kanonenmündung nach oben geneigt, um ein paar Granaten loszuwerden, die einen recht großen Vernichtungsradius haben. Damit sind wir auch schon beim richtigen Stichwort,

ASSAULT

ASSAULT

denn ASSAULT bietet beinharte Action für hartgesottene Shoot-em-up-Freaks, die glauben, daß sie nichts mehr erschüttern kann. So gib es massenhaft widerliche Feinde, angefangen bei kleineren Panzern, die stur vor sich hinballern, bis hin zu Zielsuchraketen, die sich nur durch gefährliches Hinwegtauchen foppen lassen. Ihr könnt Euch sicher denken, daß bei diesem Action-Pur-Spiel nicht mehr viel Sprites auf dem Bildschirm verbleiben, wenn man sich durch ein Level kämpft. Das ist eigentlich sehr schade, denn das Spiel hat optisch jede Menge auf dem Kasten. Herrliche Backgrounds á la Rocky Mountains oder Future-styling mit gar garstigen Festungen bieten viel für's Auge – aber leider nie sehr lange...

So nebenbei haben die Programmierer von NAMCO noch einen erstklassigen Digisound und eine tolle Scrollroutine beigesteuert, die das Game echt rasant und nervenzerfetzend spannend machen. Dreht sich der Panzer um die eigene Achse, wird doch tatsächlich gleich das ganze Spielfeld samt Sprites und Ballerei mitgedreht! Und noch etwas: Bei ASSAULT gibt's ein Special-Feature, das wohl niemand einem normalen Panzer zutrauen würde – das Ding kann nämlich fliegen. Wie? Nichts einfacher als das: man fahre auf eine der großen Sechseck-Stationen, und schon wird man in die hohen Lüfte geschleudert! Leider dauert der Flug nicht sehr lang, denn die Anziehungskräfte sind unerbittlich. Dafür kann der Spieler von oben seine Feinde aber ganz gut beharken, ohne selbst ein Risiko einzugehen. Ist doch praktisch, oder? ASSAULT ist somit ein ansprechendes Actionspiel, das viel für's Geld bietet, feuchte Hände inklusive. Man mag zwar über Ballerorgien moralisch urteilen, wie man will, ich jedenfalls bin der Meinung, daß dieses Game trotz allem einfach nur Spaß macht. Was wollt Ihr also mehr?

Ein Höhepunkt jagt den anderen, denn nunmehr geht's um **TAXI**, den neuen Super-Flipper von **WILLIAMS**. Schaut Euch erst mal genüßlich das Foto auf dieser Seite an, dann werdet Ihr bereits erahnen können, was Ihr an Reflexen und getimten Flipperschüssen bringen müßt, wollt Ihr akzeptable Punktzahlen erreichen. Gleich nach dem Abschuß des Balles geht's voll zur Sache, denn die Stahlille erreicht eine Art Roulett-Kreisel, der bei jedem Kontakt eine höhere Puktzahl auswählt, die nach dem Verlassen der Kugel aus dem Kreisel aufgezählt wird. Die Gemeinheit: Nach dem 100.000er geht's wieder bei 5.000 los mit dem Zählen. Ist diese Hürde überstanden, geht der Punk auf dem Playfield selbst ab. Zwei überkreuzende Laufrinnen mit Power-Abschußrampen sorgen für eine Spielgeschwindigkeit, die eiserne Konzentration erfordert. Um viele Punkte zu holen, müssen diese „Lanes" abwechselnd durchfahren, Targets abgeschossen und die Kugel eingelocht werden. Dann nämlich könnt Ihr das Multi-Ball-Spiel erreichen, bei dem zwei Bälle gleichzeitig auf dem Spielfeld umherflitzen, mit denen ein Super-Jackpot abgeräumt werden kann. Das glückt aber höchstens in 25% aller Versuche, das kann ich Euch versprechen! Außer dem Reiz der Schnelligkeit bietet TAXI aber noch eine Vielzahl optischer und akustischer Reize. Das beginnt bei der Spielfläche, auf der sich Karikaturen von Marylin, Gorbi und dem Weihnachtsmann als Bonusfiguren tummeln, und geht bis zum phantastischen Sound mit vielen FX, die das Taxi-Fahrer-Feeling geil rüberziehen. Da brummen Autos vorbei, es wird gehupt usw. usw. Da dieser Flipper aber nicht nur witzig aufgebaut ist, sondern den Spieler auch schnell ins Spiel kommen läßt, ist der Spaß enorm. WILLIAMS zeigt mit TAXI einmal mehr, wer die Nummer 1 im Flipperbau ist. Wer zudem noch ein unverbesserlicher Flipper-Fan ist wie ich und diese Mischung aus elektronischem und mechanischem Spiel mag, wird an TAXI seine Freude haben!

Wer zwar Action mag, aber es gern ein bißchen sportlicher hätte, für den hab' ich jetzt was ultramäßig Tolles: **POWER DRIFT** von **SEGA**! Bei diesem Superautomaten handelt es sich um nichts anderes als den legitimen Nachfolger von Renn-Hits wie *Hang On, Super Hang on* und *Out Run*. Diesmal setzt Ihr Euch in einen schicken Rennflitzer,

TAXI™

POWER DRIFT

umklammert fest das Lenkrad – und dann geht's los! SEGA hat keine Kosten und Mühen gescheut, dem Spieler ein Höchstmaß an Realitätsnähe und Action zu geben. Wer z.B. bei den bisher erschienenen Fahrsimulatoren einen realistischen Blickwinkel bei Kurven- oder Steilwandfahrten vermißte, kommt nun endlich auf seine Kosten! Nicht genug damit, daß insgesamt 4,5 Megabyte Grafiken für jede Menge Abwechslung auf den fünf Tracks mit je fünf Levels sorgen, die selbstverständlich in 3D-Perspektive gezeigt werden, nein, zusätzlich dreht sich bei POWER DRIFT bei jeder Kurvenfahrt auch gleich das ganze Spielfeld mit! Mit jeder Steuerung des Lenkrads verschiebt sich also der Blickwinkel so, wie es auch ein echter Formel 1-Pilot erleben würde. Klarer Fall, daß dieses Spiel auch sagenhaft schnell und ruckelfrei scrollt und zoomt, denn schließlich will man ja als Spieler in den totalen Geschindigkeitsrausch verfallen. Gedacht haben die Programmierer zudem noch an einen Supersound, der die Atmosphäre des Rennens gut einfängt, während die Gehäusebauer von SEGA neben dem praktischen Lenkrad noch an ein echtes Brems- und Gaspedal in Fußhöhe gedacht haben.
Wenn man das erste Mal an diesem Automaten spielt und sieht, wie die riesigen Sprites mit einer Unzahl von Farben samt der Background-Grafiken animiert werden, fragt man sich unwillkürlich, wie das technisch alles machbar ist. Die Antwort darauf ist ganz einfach: Man nehme drei 16-Bit-Prozessoren, unterstütze diese noch mit zwei 8-Bit CPUs, programmiere das Spiel mit ein Megabyte und den Sound mit 750 Kilobyte Länge, spendiere dem Ganzen 32000 Farben – und schon kann der Spaß beginnen! Ich möchte zwar aus Kostengründen jedem von dem Versuch abraten, das mal nachzubauen, aber für die Spielhalle ist dieser Auomat ganz einfach phantastisch! Haltet besonders nach dem großen Komplett-Gerät Ausschau, denn dort neigt sich sogar noch die Fahrerkabine mit, in der der Spieler sitzt...

So, zuguterletzt (traurig, aber wahr) will ich Euch noch den neuen Sporthammer von **SEGA** vorstellen, ein Spiel mit weißen Linien, weißen Röcken und gelben Filzbällen. Klingelt's? Na klar, Tennis ist gemeint! Nach den vielen, vielen, vielen Tennissimulationen, die es schon für viele, viele, viele Rechner und natürlich auch die Automaten gibt, setzt SEGA noch einen drauf und bietet mit **PASSING SHOT** endlich mal Damentennis der Spitzenklasse! Ihr werdet's nicht glauben, aber bei dieser Spiel-Platine stehen sich tatsächlich Steffi-Graf und die wüste Gabi....-äahh, die wunderschöne Gabriela Sabatini gegenüber! Insgesamt können vier verschiedene Turniere gespielt werden, und zwar die vier Grand Slam-Turniere in Wimbledon (England), Flushing Meadow (USA), Paris (Frankreich) und Melbourne (Australien). Somit trefft Ihr bei erfolgreichem Spielverlauf natürlich auch auf alle anderen Größen des Damentennis, Chris Evert und Martina Navratilova inklusive, und zwar mit den Paarungen, die es in den Grand-Slam-Turnieren dieses Jahres tatsächlich gab! Um die ganzen Turniere etwas abzukürzen, beginnt Ihr zum Glück nicht in der ersten Runde, sondern gleich im jeweiligen Finale beim Stand von 1:1 Sätzen und 0:0 im dritten Satz. Einzige Ausnahme ist das schwierigste der Turnier des „Großen Wurfs", also Wimbledon. Hier wird zunächst im Viertelfinale gestartet. Schafft Ihr's nicht, Gabi und Konsorten zu bezwingen, ist Spielende. Selbiges passiert auch, wenn Ihr zu lange keinen Punkt mehr macht oder Bälle dümmlich verschlagt. Links unten zählt nämlich eine Anzeige unerbittlich von 4000 bergab und läßt sich nur mühsam mit guten Schlägen und/oder Punkterfolg auffüllen. Jedes Turnier hat natürlich seine eigenen Beläge, unterschiedlich starke Gegnerinnen – und damit seine eigenen Tücken.

PASSING SHOT

Damit wären wir auch gleich bei der Spieltechnik, die sich wirklich sehen lassen kann. Beim Aufschlag seht Ihr das Spielfeld zunächst aus der Perspektive der Grundlinie. Steffi wirft gekonnt den Ball hoch (automatisch), und dann müßt Ihr mit einer Bewegung des **rechten** Joysticks eine Aufschlagvariante wählen, möglichst dann, wenn der Ball den höchsten Punkt des Wurfs erreicht hat. Wird der Ball erfolgreich angeschnitten, getwistet oder gerade geschlagen, so wechselt das Bild blitzschnell in die Vogelperspektive, wobei der Bildschirm nie das ganze Spielfeld zeigt, aber blitzschnell und sauber immer dahin scrollt, wohin der Ball gerade fliegt. Wie gesagt, der Spieler hat **zwei** Joysticks, mit denen Ihr fast alles machen könnt, was auch beim richtigen Tennis möglich ist. Mit dem linken Joystick läuft die Spielerin, mit dem rechten könnt Ihr die entsprechenden Schläge ausführen. Slice, Lob, Schmetterball, Vorhand, Rückhand und auch der Stop sind kein Problem.

SEGA hat sich aber nicht nur um die Technik bemüht, sondern auch alle Grafiken gekonnt und mit viel Liebe (zur holden Weiblichkeit?) gestylt. Da wirbeln die Röcke, die Fußarbeit von Steffi ist stark wie eh und jeh, und auch ein Hechtsprung in den staubigen Sand ist schon mal drin. Zudem kommentiert ein großer Tennisball nach jedem vollendeten Spiel die Leistungen der Kontrahentinnen mit einer lustigen Grimasse. Wem all diese Features immer noch nicht reichen, der möge sich bitte noch die vier verschiedenen Turnier-Sounds anhören, die allesamt brillant komponiert sind und Stimmung aufkommen lassen. PASSING SHOT ist wohl eine der besten Sportsimulationen aller Zeiten!
Wer jetzt auf den Geschmack gekommen ist, dem empfehle ich unbedingt, sich diese tollen Dinger mal im Original anzuschauen, denn: It's just like the real thing!

Einen Augenblick bitte . . . bevor Sie weiterblättern,

für jeden neuen Abonnenten, den Sie jetzt für „Aktueller Software Markt" werben, erhalten Sie als Dankeschön ein tolles Programm Ihrer Wahl.

Top-Programm Nr. 1

Asterix im Morgenland
Abenteuer- und Actionsoftware.
Erleben Sie tolle Abenteuer mit Asterix und seinen Freunden!
(Nur auf Diskette erhältlich)

Top-Programm Nr. 2

TELEGRAPHISCHE NACHRICHT DES KONVOIS KOMMEN SIE SCHNELL NACH DEM KAMPF HIERHER. DAS PULVER IST VERSCHWUNDEN !

Lucky Luke
Westernspaß mit einem berühmten Comic-Helden.
Aufregende Abenteuer im Wilden Westen sind zu bestehen!
(Nur auf Diskette erhältlich)

Top-Programm Nr. 3

Creations
Game-Designer
Hier können Sie selbst Programme kreieren und spielen!
(Nur für C64 auf Kassette erhältlich)

Was müssen Sie tun?

Sprechen Sie mit Ihren Freunden und Bekannten. Füllen Sie einfach den Coupon aus und senden Sie Ihn mit Unterschrift an:

Tronic-Verlagsgesellschaft mbH
Abo-Service,
Postfach 870,
3440 Eschwege

Für einen neuen „ASM"-Abonnenten + DM 5,-Zuzahlung!

Bitte beachten Sie:

Neuer Abonnent und Prämienempfänger dürfen nicht ein und dieselbe Person sein!

Ich habe den neuen Abonnenten geworben!
Bitte liefern Sie mir dafür:

- ☐ **Asterix,** Amiga, Atari ST, IBM, C64/128, Amstrad (nur auf Diskette)
- ☐ **Lucky Luke,** Atari ST, IBM, C64/128, Amstrad (nur auf Diskette)
- ☐ **Creations,** C64 (nur auf Kassette)

Zutreffendes bitte ankreuzen bzw. unterstreichen!

Ich bin damit einverstanden, daß eine Zuzahlung von DM 5,- bei Anlieferung kassiert wird. Die Auslieferung der Prämie erfolgt bei Bezahlung der Rechnung.

Name, Vorname

Starße, Nr.

PLZ, Wohnort

Datum Unterschrift

Ja, ich abonniere „Aktueller Software Markt" zum nächstmöglichen Termin zum Preis von 59,50 DM (10 Ausgaben) für mindestens ein Jahr. Bei Lieferung ins Ausland beträgt der Jahrespreis 73,- DM.
Das Abonnement verlängert sich nur dann um ein weiteres Jahr, wenn nicht 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

☐ gegen Rechnung ☐ gegen Vorkasse

☐ Bargeldlos durch Bankeinzug

Konto-Nummer Bankleitzahl

Bankinstitut

Datum Unterschrift

Mir ist bekannt, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen beim Verlag widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Dies bestätige ich durch meine 2. Unterschrift.

Datum Unterschrift

c16chris

SECRET SERVICE

Seid mir gegrüßt! Wie wir alle wissen, geht es schwer auf Weihnachten zu. Der erste Schnee fällt, die Kinder gehen rodeln, die Krankenhäuser haben Hochsaison. Was nicht fehlen darf: Die ASM mit dem Secret Service und dann auch noch eine Special-Ausgabe, die Nummer vier. Dazu gleich einen kleinen Aufruf: Wir haben eine ganze Menge Stoff verbraten, und es sieht nun in der Tat etwas mager aus mit dem Stoff für den Secret Service. Also, schicken, schicken, schicken, denn ansonsten... aber das ist eine solch schreckliche Vorstellung, daß ich sie gar nicht erwähnen mag. Naja, für dieses Mal verbleibe ich in diesem oder jenem Sinne. Viel Spaß dann noch!

Die Adresse: ASM, Secret Service, Postfach 870, 3440 Eschwege

Hier gibt's einen Tip für **KAISER** von Marco Hartmann aus Offenbach: Um nicht lange auf eine „Beförderung" warten zu müssen, muß man einfach so vorgehen: Als erstes beliebig viele Häuser, Felder, Windmühlen, etc., etc., sowie Teile des Palastes und der Kathedrale kaufen. Jetzt, wo man alles hat, speichert man den momentanen Spielstand ab. Dies muß allerdings im selben Jahr sein, in dem man die mit dem Kauf der Waren verbundenen Schulden gemacht hat. Man kann jetzt das Spiel laden und besitzt alles, was man sich gekauft hat, ist aber alle Schulden los und kann sich den nächsten Titel abholen.

★★★★★★★★★★★★

Wenn man bei **OUT RUN** die Musik abstellt, vergeht die Zeit im Spiel langsamer, soll zumindest auf dem C-64 so sein.

★★★★★★★★★★★★★★

So, nochmal ein Tip für HANSE: 1. Neues Spiel beginnen, 2. Anzahl der Spieler und Namen eingeben, 3. Beim Lübecker Kontor Kontore wählen, 4. Bei der Verwaltung auf Speicherverkauf gehen und alle vorhandenen Speicher verkaufen, 5. Das Spiel mit „Run/Stop"+„Restore" breaken, 6. Nach einer Weile sieht man die Karte wieder, 7. Jetzt ab Punkt 3 wiederholen, so oft man will. Thanx to Han Solo!

★★★★★★★★★★★★★★

Von den 'Druids of Stonehenge' haben wir drei Pokes für die drei Level von **SALAMANDER** für den C-64. Mit ihrer Hilfe hat man unendlich viele Leben. Level 1: POKE 21768, 165: SYS 10000; Level 2: POKE 18554, 165: SYS 10000; Level 3: POKE 21518, 165: POKE 10000. Und dann noch **TO HELL AND BACK**: POKE 32371, 234: POKE 32372, 234: POKW 32373, 234 für unendliche viele Leben. Neustart: SYS 4104! Und dann war da noch **BALL BLASTA**: POKE 6108, 173: SYS 52992 oder das Spiel reseten und einfach SYS 15808. Thank you!

★★★★★★★★★★★★★★

Jetzt noch schnell eine **BARD'S TALE**-Manipulation für den PC.

So, und jetzt endlich Tips für MSX und MSX 2, die uns ein unzufriedener MSX-User hat zugehen lassen (A.H. aus Hamburg). Wären doch alle Leser mal so unzufrieden...**FIREBIRD** für MSX 2: Pause drükken, „CTRL" und „Home" drükken, Passwort eingeben und „Return" drücken. Passwörter: HANEYOKAGAYAKE (drei Paar Schuhe), FULLITEMDAYOON (von allen Sachen eins), SUPERBALL (alle 5 Tafeln), TURBO (besseres Laufen), GAOOOOOOOOOOH (zehn „O"'s) (zehn Extraleben), ENDDEMOGAMITAINA (Spielende Demo (hä?)), HAYAME (???). Passworte zu Leveln: Level 2: YDVC3V7MZ1RNRZ5KNRI56, Level 3: 3VGY5J9SJ6K7K58BNUGY6, Level 4: 3ITR5J9SN2KFV18BNUGQZ. Nun zweiteilige Spiele: Ersten Teil laden, 'BLOAD„name.ext"' ohne ',R', dann den Poke und danach 'defusr=peek(&hfcbf)+256('mal', nehme ich an)-peek(&hfcc0): a=usr(0). Danach den zweiten Teil mit 'Bload„name.ext",r' laden. Das „L" steht für die gewünschte Anzahl der Leben. **YIE-AR KUNG FU 2**: POKE 36501, L; **SOCCER**: POKE 42203, tijd (was auch immer das sein mag); **TWINBEE** : POKE 36133, L; **GALAGA** : POKE &ha25f, L; **TRICK BOY** : POKE &h93aa, L; Und jetzt einteilige Spiele. 'Bload„name" ohne ',R', dann den Poke. Danach 'defusr=peek(64703)+256('mal')-peek(64704): a=usr(0); **YIE-AR KUNG FU 1**: POKE 35521, L; **ATHLETIC LAND**: POKE 36082, L; **SUPER COBRA**: POKE 37133, L; **MAGICAL TREE**: POKE 41409, L; **SKY JAGUAR**: POKE &h8972, L; **KINGS VALLEY**: POKE &h896c, L; **FROGGER**: POKE &h9558, L; **PIPPOLS**: POKE &h91cf, L; **CIRCUS CHARLIE**: POKE 35764, L; **ROLLERBALL**: POKE 40914, L; **STARQUAKE**-Codewörter für den Transporter: vorax, razon, taraq, kwake, angor, uplan, zodia, snool, argol, kranz, ercot, indle, dulan, antio, optin. Codes für **SUPER RAMBO SPECIAL** (MSX 2): 10a09a38, 04kl14o42, 03m16o41, 05u01k42, 03k12m41, 04k29k38, 03s21k40, 12f04m29, 10y20t31. **DIE ERBSCHAFT**: Part2: aapmgaoa, Part3: olaagaka. **NEMESIS 1**: Pause drücken. In Level 1 'MOMOKO' eingeben + Return, dann besitzt man ein bestausgerüstetes Raumschiff. Level 2: CHIE, 3: AKEMI, 4: SJUKO, 5: CHIAKI, 6: NOSICO, 7: KINUYO, 8: HISAE. So, das war's. Danke!

★★★★★★★★★★★★★★

Hier haben wir einige Pokes für **GREEN BERET II**: 'The Complex': POKE 35921, 173 (UL); POKE 37502, 96 (UE); POKE 36063, 89 (UM); POKE 36169, 128 (öffnen des Terminals); POKE 36171, 189 (unendlich Oxy); POKE 36464, 128 (beim Terminal wird jede Buchstabenkombination akzeptiert); Neustart nun mit SYS 34480; Nächster Teil: 'Tortured Land': POKE 36390, 173: POKE 41012, 173 (Unendlich Bomben fürs Flugzeug); POKE 36466, 173 (Unendliche Panzergranaten); POKE 38632, 173: POKE 38657, 173 (Unendlich viele Jeeps (falls ich mich nicht verlesen habe)); POKE 37978, 0 (Unendlich viel Treibstoff); POKE 38032, 0 (für guten 'Status'); POKE 38449, 169: POKE 38450, 1: POKE 38451, 208 (Kollisionsabschaltung Sprite/Sprite); Neustart diesmal mit SYS 32768; Letzter Teil: 'The Final': POKE 41218, 169: POKE 41346, 169: POKE 41219, 1: POKE 41347, 1: POKE 41220, 208: POKE 41348, 208 (Kollisionsabschaltung Sprite/Sprite); POKE 41893, 173 (UL); Neustart hier wieder mit SYS 32768! Schön' Dank an die 'Druids of Stonehenge'!

★★★★★★★★★★★★★★

Nun noch ein Tip für **BOMB JACK** auf dem C-64: In den Levels 4, 8 und 12 gibt es einen Trick, um mit einem EXTRA-Coin drei Extraleben zu bekommen. Als erstes muß man sechs Bomben aufsammeln (auf keinen Fall mehr). Dann wartet man auf die Bonus-Coin und nimmt sie auf. Die darauf folgende Extra-Coin bringt dann nicht nur ein, sondern gleich drei Leben.

★★★★★★★★★★★★★★

Der Code für den zweiten Level von **QUADRALIEN** auf dem Atari ST lautet: 170961.

```
Und nun noch The Bard's Tale (hier fur den IBM):

Man kopiert zuerst alle *.tpw Files des Spiels auf eine extra
Floppy. Die editiert man dann mit DEBUG vom DOS auf folgende
Weise: e 0117 63 00 63 00 63 00 63 00 63 .            <ENTER>
       e 012D E7 03 E7                                <ENTER>
       e 0130 03 (bei Magiern außerdem) E7 03 E7 03   <ENTER>
       Bei Magiern gibt man noch zusatzlich diese Zeile ein:
       e 0151 07 07 07 07                             <ENTER>
Jetzt nur noch absaven <w> und das editierte File ins
Originalspiel einkopieren. Schon hat. zapzerap. der Charakter
utopische Merkmale bekommen.

written by
                                 Zap Zerap
```

Dies sind die Pläne der drei Levels von **BEYOND THE ICE PALACE**. Gezeichnet hat sie Walter Hirtenlehner. Ein paar Tips sind auch noch mit dabei.

Beyond the Ice Palace

Planed by Hirtenlehner Walter

Wurm, Oberbösewicht, Laserschwert, Schwert, Messer, Keule, Bonus, Maske, Steinplatten

LEVEL 1

LEVEL 2

LEGENDE: Fledermäuse, Steinmauern, Versperrung, Biene (1x abschiessen), Biene (4x abschiessen), Zweibeinmonster

LEVEL 3

LEVEL 1: (1) Steht man ungefähr hier, so tut sich hinter einem die Versperrung auf. (2) Hier sollte man so lange mitfahren, bis die Fledermäuse auftauchen. Sofort abschießen.

LEVEL 2: (3) Vorsicht bei den Fledermäusen. (4) Die Zweibeinmonster möglichst mit der Maske erledigen.

LEVEL 3: (4) Für die Zweibeinm. gilt das Gleiche wie in Level 2. (5) Den Oberbösewicht macht man so fertig: Anballern und drüberspringen bis er aufgibt. SPIEL ENDE

Und hier wieder ein paar Tips von Jan-Derk Mallander für den C-64: Leider sollte man für den ersten Tip ein Modul mit einem Monitor haben o. ä. Jedenfalls etwas, womit man ein Programm stoppen und wieder restarten kann. **DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE**: Folgende Eingaben müssen gemacht werden: „a 08bb" und „sbc $00". Beim Warmmachen muß man nun nur noch einmal kurz kräftig rütteln, und schon geht alles von alleine. Die beiden folgenden „Pokes" kann man erst eingeben, wenn der Hauptteil des Programmes geladen ist: „a 8703" zusammen mit „sbc $00" und „a b23e" zusammen mit „sbc $00". Es bewirkt halt, daß der Energiebalken nicht mehr runtergeht. Schön' Dank und hallo an Jan-Derk!

★★★★★★★★★★★★★★

Bei **MARAUDER** (C-64) kann man die Sprite-Kollisionen abschalten. Das geht so: Man drückt gleichzeitig folgende Tasten: „Commodore", „Q", „2" und „Space". Danke Thomas und Karsten!

★★★★★★★★★★★★★★★★★

Das ist das Ende dieser Seite!

hint hunt

Hier ist sie wieder, die hint-hunt-Ecke, die inzwischen fester Bestandteil im SECRET SERVICE ist. Hier werden Leserfragen veröffentlicht, und andere Leser, die die genannten Probleme schon bewältigt haben, sind aufgerufen, uns die Lösungen zu schicken. Diese werden dann in einer der folgenden Ausgaben veröffentlicht.

Die Fragen ...

Wie kann man bei **IMPOSSIBLE MISSION II** die Musikstükke ordnen?

Wo findet man in **ULTIMA IV** Sir Simon und Lady Tessa?

Einer unserer Leser sucht bei **GUILD OF THIEVES** verzweifelt das Faß, das angeblich unter einem Bett liegen soll. Wie bekommt man also die Made?

Wofür kann man bei **KING'S QUEST III** das 'Sleep Powder' gebrauchen?

Rainer Pientsch aus Markgröningen fragt, wie man bei **BORROWED TIME** den beiden Killern am Anfang entkommen kann. (Kleiner Tip: Zuerst muß man in das Hotel. Dort versteckt man sich hinter dem Sessel, der dort steht, von dem aus man durch die Treppenhaustür (welche man verschließt) und die Treppe nach oben gelangt. Hier zerschlägt man das Fenster und nimmt sich eine Scherbe. Man verläßt das Zimmer durch das Fenster und hangelt sich an dem Kabel zum gegenüberliegenden Gebäude. Wenn die Killer dasselbe tun, schneidet man das Kabel elegant durch.)

Martin Stahl aus Esslingen hat einige Fragen zu **WASTELAND**: Wo findet man Faran Brygo? Wo findet man Finster? Wo ist der Sec Pass 2? Was müssen wir dem 'Riddler' in Scott's Bar sagen? Wofür ist das Passwort 'THANATOS'? (Tips: Dem Riddler kann man „R" sagen (Ame**R**ika, Aust**R**alia), oder auch „URABUTLN" (das ist amerikanischer 'Junk'. Wenn man es richtig ausspricht ergibt es: „You are a beauty, Ellen." (das ist das gesuchte Kompliment)); Mit 'THANATOS' kommt man in das 'Savage Village')

Wie kommt man denn bei **ASTERIX** im Palast weiter?

Wie man die Kamera bei **TASS TIMES** bekommt, das fragt uns Michael Geuting aus Bocholt (Kleiner Tip: Man muß zu der Zeitung gehen, und sich als Reporter quasi „bewerben" (Karte in ASM 12/87).

HSC haben folgende Fragen zu **HOLLYWOOD HIJINX**: Wie kann man die Glaskuppel zerstören? Wie lautet die Kombination für den Safe? Wie repariert man die Treppe zum Strand?

Martin Runkel aus Habichtswald fragt, wozu man bei **FAERY TALE** das goldene Lasso braucht, und wie man die Prinzessin befreien kann.

Hier kommen einige Fragen zu **BLACK CAULDRON**, die uns Stephan Schelle aus Arnsberg geschickt hat: Wie bringt man Gurgi dazu, einem zu folgen? Wie kommt man zu den Hexen im Sumpf? Wie kommt man den Fels zum Schloß hinauf? Wie kommt man durch den Wasserfall?

Michael Schreiber aus Ilsfeld fragt uns nach Lösungen für **KING'S QUEST I + III**. (Anm.: Lösungshilfen zum ersten Teil dieser Serie hatten wir in Ausgabe 3/88)

René Patak kommt, nachdem er bei **BARD'S TALE I** Mangar besiegt hat nicht mehr aus dem Turm heraus. Wer schafft's?

Hannes Kruppa aus Tübingen hat eine Frage zu **SPACE QUEST II**: Wie kommt man in der dunklen Höhle am 'Killer Beaver' vorbei?

ULTIMA IV: In Castle Bitannia findet man am Ende eines Geheimganges eine Wasserquelle, mit der man sich unterhalten kann. Wenn man sie nach ihrem „Job" fragt, erfährt man, daß sie ein Geheimnis hat. Was für ein Geheimnis?

Hier haben wir noch ein paar Fragen zu **WASTELAND**, diesmal von Thomas Nochwas aus Umschlagistweg: Wo finde ich „Ugly's Vault"? Wie stelle ich im Labor in „Darwin Village" das „Antitoxin" her? Wie komme ich durch die Titan-Tür ins Innere der Basis von „Projekt Darwin"? (Kleiner Tip: Ich weiß nicht genau, ob es das ist, was Du suchst, aber Ugly findest Du in Quartz, ein bis zwei Straßen über dem „Courthouse". Das „Antitoxin" stellt man so her: Man braucht die „Chemicals" und einige „Fruits". Nun geht man nach Darwin in das Labor gegenüber dem Gebäude, in dem man die Sterbenden findet. Hat man sie geheilt, können sie wertvolle Hilfen sein.)

Daniel Walther möchte wissen: **INTERCEPTOR**: Wie kann man die fünfte Mission schaffen, bei der ein verletzter Pilot auf einer Insel liegt?

Wie kommt man bei **SHADOWGATE** in dem Raum mit den drei Hebeln und dem Loch im Boden weiter (Wie muß man die Hebel bedienen?)? Wie bekommt man das „Platin Horn"? (Kleiner Tip: Hebel rechts und Mitte nach unten, Hebel rechts wieder rauf und „Silver Orb" nehmen.)

Und noch ein paar Fragen zu SHADOWGATE: Wie öffnet man die Tür im Raum mit dem Brunnen? Was macht man im Raum mit dem steinernen Totenkopf? Wie kommt man durch den linken Ausgang in der Hallway (Dort, wo einem immer ein Stein auf den Kopf fällt)?

Wie kann man bei **ULTIMA IV** fliegen, wenn man den Ballon hat?

Wie und wo findet man im Erd-Level von **MOEBIUS** den „Orb"? Wie nimmt man ihn? (Tip: Erd-Level: Tiere: Pandabären und Tiger, Tempel: Östlich und nordwestlich, Zisternen: Nordwestlich und südöstlich, Schrein: Südlich (führt zu Level 2); Der Schrein, mit dem man in den nächsten Level kommt, befindet sich auf der Insel, welche mit Mauern umgeben ist. Den Eingang erreicht man, indem man zuerst auf die südöstliche Seite derselben geht. Von dort aus geht man weiter nach Westen ins Wasser und an der Mauer entlang bis zum Eingang. Dabei ist es wichtig, daß man einen Hammer bei sicht hat, um die Steine, welche den Eingang versperren, zu zertrümmern. Vielen Dank an Reto Spinnler!)

Eine Frage zu **BARD'S TALE III** hat Matthias Harders aus Papanburg noch: Was muß man bei den beiden Schlössern in Fersofist's Workshop eingeben? (Ganz einfach: „15" und „18")

Mario Fellhölter hat eine Frage zu **SHADOWGATE**: Wo findet man den roten, bzw. den blauen Stein?

MANIAC MANSION läßt nicht locker, verflixt auch. Gibt es nun den Schlüssel, oder etwa nicht? Gibt es den Schlauch überhaupt, oder hat man sich einen Scherz mit uns (und weiten Teilen der Leserschaft) erlaubt? Nicht, daß wir keinen Spaß verstehen, aber... Nun ja, eins steht fest: Bei **ZAK MKKRACKEN** gibt es auf dem Mars ein Haus. In diesem Haus gibt es Betten uns Schränke. In einem solchen Schrank befindet sich ein Benzinkanister (dämmert's?). Wenn man ihn anklickt und „pick up" anwählt, kommt als Antwort: I don't need it, it's for a different game. Naja. Vielen Dank an Thomas Hassel, der uns dies mitteilte.

Von Jürgen Oberhagemann aus Linkenheim haben wir folgende Frage zu **SPACE QUEST II**: Wo kann man den „plunger" finden? (Da: Wenn man auf der Plattform in Vohaul's Raumschiff steht, muß man losgehen und den 3.Stock durchsuchen. Hier findet man eine Tür mit einem Knopf, diese öffnet man und tritt in den dahinterliegenden dunklen Raum. Nun muß man nur noch „looken".)

Bia und Dany aus Umschlagweg fragen folgendes: (wegen **JINXTER** könnt Ihr ja mal in die ASM-Special Nr.2 gucken) **LAPIS PHILOSOPHORUM**: Wie kriegt man die Schatulle im Kloster auf? Was soll man mit dem Vogel anfangen? Wie kriegt man den Felsbrocken weg? Was macht man am Wasserfall? **DALLAS QUEST**: Wie stopft man das Loch im Boot zu? (Dazu braucht man einen Affen!! siehe ASM 2/88 S.80). **MASK OF THE SUN**: Wie kommt man aus der Pyramide mit der Schlange? Wie bekommt man die Schlüssel für die Türen in der Ruine? Was macht man in dem Raum mit dem grünen Gas? (Einfach in eine bestimmte Richtung gehen. Hier verliert man Raoul! siehe auch ASM 2/88 S.96/97).

... und ein paar Antworten

Hier die Antworten zu Rob's **SHADOWGATE**-Fragen (10/88): Bei den Steinwächtern nehme man die Rolle aus dem Schreibtisch, öffne und 'operate' sie. Im Raum mit der Lava: Brille aufsetzen, Buch öffnen, Buch mit Figur 'operaten'. Vielen Dank nach Eckernförde!

Die **DUNGEON MASTER**-Frage von Michael Holdorf wird auch beantwortet: Zuerst muß man den Hebel direkt neben der Tür betätigen, so daß sich die Falltür direkt hinter der Tür schließt. Nun geht man solange durch das Dungeon, bis eine Treppe nach oben erscheint. In dem kleinen Raum ist eine Falltür, in die man sich hineinstürzt! Nun landet man hinter der Tür. Das war's schon. Thanx Philipp Tiede aus Hamburch!

Dies ist wichtig! **MANIAC MANSION!!** Deshalb ist's auch so dick! Der „heiße Schlüssel" ist gefunden (hoffentlich)! Im Keller, da wo der Hauptwasserhahn ist, ist auch ein Rohr. Ungefähr in der Mitte dieses Rohres ist ein Loch. Wenn man es öffnet (ein Loch?), fällt der „heiße Schlüssel" heraus. Wenn man dies allerdings getan hat, wird der Keller von dem Wasser aus dem Loch überflutet, so daß man dies nur mit Syd tun sollte, der dann aus dem Keller heraustauchen kann. Was nun kommt, dürfte klar sein: Man öffnet mit dem Schlüssel den Medizinschrank und findet den... Schlauch. Mit diesem zapft man nun das Benzin aus dem Tank des Autos, welches man in die Motorsäge füllt. Vielen Dank an Florian Greiner aus Fellbach, der uns hiermit aushalf!

Hier ist ein Spectrum-**COMBAT SCHOOL**-Poke, der mit dem Multiface oder etwas Ähnlichem eingegeben werden muß: POKE 37088, 0 (UZ; vor der Disziplin eingeben) und POKE 37088, 53 (Nach der Disziplin eingeben, sonst geht's nicht weiter!) Danke Christoph und hallo auch!

Und die **GUILD OF THIEVES**-Frage wird auch beantwortet: Das „Silver Plectrum" ist an der Laute befestigt. Man muß es nur herunternehmen. Die Laute bekommt man, indem man beim „Rat Race" mit dem Schein aus dem Kopfkissen auf die graue Ratte wettet. In der Mühle: „Buy lute with cheque". Bevor man die Mühle verläßt, muß man die Laute in den Sack stecken. An die „Succulents" gelangt man so: In der Küche öffnet man den Schrank und nimmt das Marmeladenglas. Dieses öffnet man und geht damit in den Stall (stable). Einige Fliegen bleiben an der Marmelade kleben. Im „Hot house": „Throw jam at spider". Jetzt kann man die „Succulent"-Frucht nehmen. Wenn man sie sich im „Room of hot coals" unter die Füße reibt, kann man die Kohlen überqueren. Aber sparsam mit der Frucht umgehen! Den „Anticube" kann man so gebrauchen: Ist im Büro die Sektflasche explodiert, muß man „Plastic die" und „Anticube" in die Hosentasche stecken. „Play lute and sing urfanore pendra" eingeben, nach Süden und nach Osten gehen. Die „Cubical rooms" werden mit Hilfe des „Plastic die" durchquert. Die Kombination ist folgendermaßen: Man würfelt eine „2" und geht nach unten, eine „1" und nach Südosten, eine „6" und nach unten, eine „5" und nach Westen, eine „4" und nach unten. Man nimmt alle Objekte und legt „Plastic die" und „Anticube" auf die Waage. Der Alarm ist aus und man kann die Bank nach „NW" verlassen. Jetzt nur noch zurück zum Boot, aber die „Succulents" nicht vergessen. An die „Plastic die" kommt man (zur Sicherheit) so: Ist im „Opaque case": Mit den farbigen Würfeln und der Zahlenkombination „5555" wird es geöffnet.

Nun haben wir auch endlich die Antwort auf die **ZZZZZ**-Frage aus Ausgabe 5/88, und zwar von Michael Geutig aus Bocholt. Man kann die Straße also nicht überqueren. In diesem Teil kann man auch den Bus nicht anhalten (erst später). Um weiterzukommen, muß man folgendes machen: Man schiebe das Fahhrad vor den Iglu. Dann läute man die Fahrradklingel und gebe dem Sandmann das Fahrrad (hoffentlich hat man auch vorher zweimal im Sand gegraben). Im Iglu nimmt man die Krawatte und die Wasserpistole mit. Auch den Eimer muß man bei sich tragen. Nun geht man bis zur Starße. Wenn dort der Sandmann mit dem Fahrrad erscheint, muß man 'THUMB LIFT' eingeben, und man ist einen Level weiter. Im späteren Spielablauf kann man mit Hilfe des Verkehrsschildes einen Bus anhalten ('RAISE SIGN, STOP BUS').

Die Antworten auf die **KING'S QUEST I**-Fragen aus Ausgabe 10/88 sandte uns Hannes Kruppa aus Tübingen. Ein Schacht existiert in Daventry nicht, nur ein Brunnen. Hier muß man einfach in den Eimer steigen. Um an die Fidel des Holzfällers zu kommen, muß man die magische Schüssel (clay bowl), die man in Daventry finden kann, dem Holzfäller vermachen und das Wörtchen 'fill' eingeben. Um den Unsichtbarkeitsring der Elfe benutzen zu können, muß man die Tür in dem Felsen aufschließen. Dann muß man die Treppen nach oben gehen, bis man im Land der Wolken ist. Nun muß man den Ring reiben und nach Westen gehen. Hier stößt man auf einen Riesen, der einen aber nicht sehen kann. Man versteckt sich also hinter dem Baum und wartet, bis der Riese einschläft. So kommt man an die 'Magic chest', ohne den Riesen töten zu müssen. Hallochen Hannes und 'n schön' Dank.

Naja, da haben wir ja ein bißchen Hilfe für Axel Brümmer aus Weinstadt. Oliver Kirchhoff aus Schellerten sandte uns diese Karte des letzten Levels und einige Tips: Man gehe von Punkt „1" nach Punkt „2", nehme sich das Schwert und gehe dann nach Punkt „3". Dort stellt man sich so hin, daß das Monster „M" mit Schlamm wirft, bis sich bei „B" eine Brücke bildet. Ist diese fertig (drei bis vier Würfe), so geht man vorsichtig rüber. Nun geht man nach „4", wartet, bis der Vulkan keine Lava mehr speit und springt dann nach „5". Daraufhin verschwindet Monster „M". Nun springt Dirk automatisch auf eine Wolke, die aus der Flasche kommt, und ist gerettet. Das war's schon. Schön' Dank!

Und hier die Antwort zur **BARD'S TALE III**-Frage nach der 'Rainbow Rose' von Daniel Meiborn: Man nehme das Blut des Drachen und gieße es über den Rosenbusch. Das war's schon. Danke an alle Einsender, den Weihnachtsmann und Citroen für die Autos.

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Dies ist die Antwort – auf die **DRAGONS's LAIR II-Frage:** Erklärung von Oliver Kirchhoff: Man gehe von 1. nach 2., nehme sich das Schwert und gehe dann nach 3. Dort stellt man sich so hin, daß das Monster M. mit Schlamm wirft, bis sich bei B. eine Brücke bildet. Ist diese fertig (3-4x werfen) so geht man vorsichtig drüber. Nun geht man nach 4., wartet bis der Vulkan keine Lava mehr speit und springt dann zu 5. Darauf verschwindet Monster M. Nun springt Dirk automatisch auf eine Wolke, die aus der Flasche kommt, und ist gerettet.

Hier haben wir auch ein paar Tips zu **FLUNKY**, nach denen in Ausgabe 8-9/88 gefragt wurde. Gekommen aus Bad Meinberg, von Guido Jenderny: In die erste Tür gehen und Feuer machen. Nun ins Badezimmer gehen und auf Andrews Auftrag warten. Jetzt zu Fergy gehen und die Fernsteuerung nehmen, dann zurück zum Kaminzimmer. Der Feuerknopf des Joysticks bewirkt die Funktion der Fernsteuerung (Helikopter kann fliegen). Mit ihm nun über das kleine Schiff fliegen (links im Bild) und Feuer drücken. Es klappt nicht beim ersten Mal, daher nach rechts gehen (Wächter verfolgt Dich) und sich im dem sich öffnenden Raum verstecken, bis er weggeht. Das kleine Schiff in die Tasch stecken und in den nun offenen Keller gehen. Am Hebel solange ziehen, bis es nicht mehr geht und weiter die Kellertreppe hinunter. Nun in den Keller mit dem Skelett gehen (Gitter fällt). Das versteckte Schiff bergen und aufs Wasser setzen. Um wieder herauszukommen, muß man 13mal am Skelett ziehen und **schnell** hinausgehen. Nun in dem linken Keller nach einer Bombe (versteckt im Wasser) suchen und das Schiff aufs Wasser setzen (schon wieder?). Es fährt los und holt das große Schiff heraus. Dann die Bombe in die Tasche stecken und das große Schiff zu Andrew bringen (auf die Badewanne stellen). Das Autogrammbuch vorlegen, und man hat bereits das erste Autogramm...

Hier haben wir eine Lösungshilfe zu dem Infocom-Adventure STATIONFALL von unserem Leser Alex Moro. Was es zu beachten gibt:

Nahrungsmittel und Licht gut einteilen, die Thermoskanne zuerst austrinken; wenn man müde wird geht man in ein Bett und wartet einmal; wird man von einem „Welder" angegriffen, sollte man den Raum verlassen. Wenn man von Plato bedroht wird, muß man Floyd um Hilfe bitten. Man kann sich auch im Dunkeln bewegen.

Nun der Spielverlauf: Zum „Robot Pool" gehen, Dokument in Schlitz stecken, Zahl 3 eintippen, zum Raumlaster gehen, Formular in den Schlitz, Kurs mit Hilfe der Tabelle des „Assignment Completion Form QX-17-T" einstellen und warten. Bei der Station angekommen das „Surival Kit" nehmen und öffnen, zur „Printing Plant" gehen, Dokument aus dem Papierkorb nehmen, Bohrmaschine im Nebenraum nehmen, gefundenes Dokument in der Wäscherei in den Bügelautomat stecken, Bügelautomat einschalten (Vorsicht!), Formular wieder mitnehmen, Stempel unter dem Bett des Kommandanten hervornehmen. Jetzt wird das Formular abgestempelt („Validate Form"), Formular in den Schlitz an den Verbindungspunkten der Module stecken, diese öffnen sich nun, im „Greasy Straw" und in der „Grocery" befinden sich ebenfalls Nahrungsmittel, den Helm mit der Lampe aus dem „Field Office" holen, beim Friseur den Spiegel zerschlagen und die Platinfolie herausnehmen. Das Roulette im Casino drehen, aus dem Spint im „Flop House" den Raumanzug mitnehmen, die ID-Karte mit der Maschine im Shadys dann manipulieren, indem man die 10 eingibt. Jetzt kann man damit alle Türen öffnen. Das Gewehr aus der „Armory" nehmen und damit das Schloß an der Kiste im „Loan Shark" aufschießen, Münze herausnehmen, das Ballontierchen befreien, Spraydose aus dem „Pawn Shop" mitnehemen, dem Strauß bei „Doc Schuster" muß man das Futter zeigen. Vom Broadway bis zur „North Junction" wird in jedem neuen Raum die Spraydose benutzt, von der „North Junktion" in das „PX" gehen, dort die Münze einwerfen und einen Timer auswählen, nun bleibt der Timer stecken, deshalb muß man auf den Stauß steigen, nun dem Strauß das Futter geben, dem Ballontierchen das Futter zeigen, das Ballontierchen in die Kapelle führen, mit dem Schalter, der in der Kanzel verborgen ist, das ewige Licht ausschalten und das Ballontierchen ergreifen, dadurch kommt man an den Stern, in dem sich eine Diode befindet, mit der man den „Detonator" reparieren kann. Im „Robot Pool" muß man Floyd sagen, daß er den Bohrer aus der Desinfektionskammer nehmen soll; mit dem mittleren Bohrer in der Bohrmaschine wird nun ein Loch in den Safe des Kommandanten gebohrt, nun den Detonator mit dem Timer verbinden, im Storage sieht man mit der Lampe einen „Jammer", auf ihm muß man die Frequenz 710 einstellen. Damit der Jammer auch funktioniert, muß man den Schaltkreis, der im „Astro Lab" liegt, mit dem Jammer verbinden. Nun geht man in den Junk Jard und zieht dort den Raumanzug und die Schuhe an. Jetzt betritt man durch die Airlock den Weltraum, den dort gefundenen Sprengstoff legt man in die Thermoskanne und verschließt diese. Jetzt ab zum Safe des Kommandanten, die Kanne öffnen und das Dynamit in das Loch stecken, den Detonator anschließen und den Timer auf 1 setzen, nun schnell in Deckung gehen, bis man die Explosion hört, zurückgehen und den Schlüssel nehmen, mit dem „Jammer", der Folie, dem Gewehr, der Lampe und dem Schlüssel geht man ganz nach oben in den „Dome", dort ist der Kasten. Nach der Explosion muß man aber alles wieder aufsammeln. Nun das Gitter öffnen und sich in den Luftschacht begeben, das untere Gitter mit einem harten Tritt beseitigen. Jetzt die Maschine mit dem „Jammer" ausschalten. Sobald der Gabelstabler zwischen den Maschinen ist, den Jammer sofort ausschalten, nachdem sich die Maschinen zerstört haben klettert man nach oben. Nun muß der schlimmste Befehl eingegeben werden: Shoot Floyd (snief, snief...). Zum Schluß muß man die Pyramide, die Floyd auf dem Gewissen hat, mit der Platinfolie bedecken. Und das war's dann...

Und wieder mal von ROSS was neues. Eine Karte zu **JACK THE NIPPER II**. Einen ganz besonderen Dank an ihn und seine Mannen.

★★★★★★★★★★★★★★★★

OOZE: Einige Antworten auf die Fragen des Kobolds gibt's hier: -Fünf Buchstaben hat mein Wort... (kleiner (5 ?)) -Es bestand ein Tier aus fünf Zeichen... (Köter, Kröte) -Sie sei süß, so sagt man gern... (rache, drachen) -Vorwärts ist's das höchste Gut für jede Kreatur... (Leben, Nebel) -Kannst Du mir sagen, was ein Dutzend... (ein Jahr) -Welcher Vogel ist es... (Taube, Tauber). Von Marc Fries aus Essen!

Spielhilfe für Dungeons aus Garrison 1

	Name des Dungeon	Ghosts	Guards	Demons	Conjurers	Sorcerers	Deaths	Amorphs	Mag. Flaschen	Fragezeichen	Essen	Scrolls	Exit	Bemerkungen
61	Maze !			viele							etwas		o.r.	
62	More traps										gut		u.r.	nur Traps, keine Gegner
63	Nasty doors	viele	viele					mehrere					m.o.	1 Scroll notwendig Tep. u.l. + u.r.
64	Nothing !										etwas		o.r.	schwarzes Bild; etwa diagon. gehen
65	Oh no: conjurers		viele		viele !					gut			m.	schn.Sp.;Kreuz m. !
66	Open the right door	viele		viele							wenig		o.r.	2 Scroll erforderl.; Tep. u.l.+u.r.
67	Open the walls	viele		viele							etwas		m.	versteckter Tep. o.l.
68	Partial darkness	viele									etwas		o.l.	
69	Purple spiral			viele !							etwas		u.r.	st.Sp.
70	Quadruple spiral		viele	viele							7 x		u.r.	leicht zu spielen auf Distanz bleiben
71	Quick reflexes ?	viele			viele				d.rot + h.rot + weiß		etwas		o.r.	2 Scrolls gegen Conjurer
72	Relax	viele					einige	einige	d.rot		wenig	1	u.r.	Tep. o.m. !
73	Room 01	viele	einige		einige		einige	einige			gut		r.m.	Tep. u.r. + o.r.
74	Room 02	mehrere		mehrere			einige				etwas		u.r.	Scroll gegen Deaths
75	Room 03	viele		viele				einige	d.rot		etwas		u.l.	kann abgeräumt werden mit st. Sp.

Und hier kommen Tips für die Levels neun und so weiter von **DUNGEON MASTER**. Wir danken Sebastian Werner aus Berlin für seinen heroischen Einsatz, etc., etc. Aber lassen wir diese Hudeleien, kommen wir lieber zum Kern der Sache: **Level 9:** Die Mauer auf die der Spruch „When is a rock not a rock" anspielt, ist gleich in der Nähe. Wenn man durch sie hindurch ist, sollte man sie am besten mit irgendwas markieren, damit man wieder zurückfindet. Rechterhand wird's nun interessant: Irgendwann kommt man nämlich an die Stelle, die einen umdreht, so daß man denselben Weg wieder zurückläuft.

Hat man diese Stelle erstmal herausgefunden, dürfte man aber problemlos weiterkommen. Tiefer im neunten Level geht es kurz wieder nach oben in den achten Level:

Dort ist nicht nur ein Geheimgang, sondern auch eine Fallgrube, die wieder in den neunten Level führt (mit einem Seil kann man sich übrigens solche Stürze sparen). Außerdem rächt es sich hier, wenn man vorher einen bestimmten Schalter umgelegt hat.

Nun kommt ein gemeines Feuerball-Feld, das wohl nur von den besten Parties überlebt wird (man sollte mit jedem Charakter mindestens 150 Health haben).

Von dort aus links gelegen ist ein relativ kleiner Komplex, in dem man die Wände wieder genau beachten sollte.

Rechts wird es aber wieder interessanter: „Lighter than a feather" (Leichter als eine Feder), das müßte man inzwischen gefunden haben. Der Rattenraum ist eine lebende „Vorratskammer" (Drumsticks!). Wer es schafft, den Totenkopf wieder zu öffnen, ist nun wieder auf der langen Treppe.

Level 10: „Beware of my twisted humor": Immer nur ein Durchgang schleudert einen nicht zurück. „Choose a door": relativ egal, da beide Wege bald wieder in einen münden. „Zooom": Hier muß man rechtzeitig abspringen. Vorsicht vor dem Transmitter, er bringt einen wieder zur Treppe zum neunten Level.

Um es auf jeden Fall zu schaffen, einfach schon während der Fahrt immer nach rechts (gegen die Wand) drücken. Braunes Kreuz auf der Wand:

Ich bin der Meinung, daß es die Gegner dieses Raumes in Bewegung setzt, die nämlich sonst in den Ecken stehenbleiben (Wer eine neue Armbrust haben will, sollte auch hier die Wände untersuchen).

Nun wird es langsam haarig. Nicht nur, daß es von Skorpionen nur so wimmelt, nein, auch Diebe treten in Massen auf (in diesem Level ist mir ein „Large Shield" abhanden gekommen...).

In diesem Level gibt es wieder viele Geheimgänge, gerade so, als hätte man die Zeit hierfür. Der Totenkopf führt mal wieder... na, wohin wohl?

Level 11: Das Rondell ist eine der verflixtesten Sachen.

Immer wenn man an einer Ecke angelangt ist, sich umdreht und zurückgeht, ist man woanders (Dürfte aber kein großes Problem sein).

Danach nach rechts, und man steht in einem „leckeren" Raum, den man evtl. nicht überlebt. Sobald man am Ende des Raumes das Schwert aus der Nische nimmt, wird der ganze Raum mit Gas gefüllt, und man wird von zwei „Poison darts" getroffen. Nette Überlebensprobe ...

Falls man einem Wasserwesen begegnet: Es läßt sich lediglich von dem „Vorpal blace" beeindrucken.

„Enlarge my view": Inzwischen dürfte man mindestens eine Lupe gefunden haben. Im Raum mit den „Slots" bekommt man tatsächlich alle auf (am besten abspeichern und probieren). So, genug!

Liebe Leute, leider hat das in der letzten Ausgabe mit den BT-II-Tips nich' geklappt, nun geht's also hier weiter ......
Nachdem ich Euch in der (vor-)letzten Ausgabe der ASM die Tips und Pläne zu den ersten beiden Dungeonkomplexen von **BARD'S TALE II** geliefert habe, komme ich in dieser Ausgabe zum dritten Dungeonkomplex, also zu Fanskar's Fortress:
Fanskar's Fortress ist ein einleveliger Dungeon mit einer großen Anti-Magic- und Darkness-zone, welche eigentlich die einzige Schwierigkeit dieses Dungeons darstellt, die aber mit Hilfe der von mir gezeichneten Karte auch kein großes Problem mehr ist. An dieser Stelle sollte ich vieleicht noch erwähnen, daß ich aus gewissen ästhetischen Gründen nicht alle Felder der Darkness-Zone mit den 'Anti-Magic' Symbolen versehen habe, es ist aber ganz gewiß jedes Feld der Darkness-Zone auch ein 'Anti-Magic' Feld, Ihr könnt mir's wirklich glauben.
Ach ja, zu finden ist Fanskar's Fortress in der 'Wilderness', und der 'Evil-Lord' dieses Dungeons ist natürlich ein Magier namens Fanskar (wie sollte der auch anders heißen), den man mitsamt seinem schuppigen Freund ins Jenseits befördern muß, wenn man am Ende des Labyrinths in die Deathsnare 2 teleportiert werden will. Aber nun geht's gleich los mit den Texthints:

FANSKAR'S CASTLE

TELEPORTS:
(17/04) → (17/07);
(21/21) → (09/11);
(10/13) → (05/13)

Fanskar's Castle (Level 1):

1.) Your light illuminates the dingy walls of Fanskar's Fortress.You hear voices in the distance ....
2.) A sign reads: Guard's quarters--women please wait in the hall.
3.) Ask the wise of Dargoth!
4.) A magic mouth in the wall speaks: „Ponder this: The white shall lie, and in this knowledge reflects your only answer."
5.) Scrawled on the wall is this message: Far right and left is hazardous, when time runs short, yet in the far corners is knowledge ....
6.) You've entered the quarters of Fanskar's bodyguard.His grotuesque form launches itself at you without fear.
7.) A voice says: „Fanskar guards the Death Snare with his very life.
8.) A plaque reads: 'Fanskar's quarters'
9.) You've entered the living chambers of Fanskar himself. He and a friend are rather surprised to see you. „Kill them!", Fanskar screams as you tremble in fear. (Keine Angst, vor diesen lächerlichen Figuren braucht nun wirklich keiner zu zittern. Trotz allem müssen die beiden Hübschen alle gemacht werden, damit der Zugang zur Deathsnare 2 frei wird.)

Deathsnare 2:

10.) Snare 2: A voice says: „Welcome mortals! Choose one of three doors, but only one leads to the segment.The other two bring instant death ..... "
11.) An old man in a black cloak says: „The door in the right leads to safety. "He then vanishs.
12.) An old man in a white cloak says: „the black-cloaked man speaks the truth." He then vanishs. (ALLES LÜGE !)
13.) As you enter the room a fiery cavalcade assaults your mortal forms, destroying you instantly. Some wandering adventurers find your ashes, though, and return them to the guild. (War keine gute Idee, hier reinzugehen!)
14.) There's a segment to the scepter here.

Lösungsweg:

Das Rätsel dieser Snare ist wirklich sehr leicht und schnell zu lösen, natürlich vorausgesetzt, daß man die Lösung kennt (Bla,Bla ....). Also mal Spaß beiseite jetzt: Man braucht in der Snare nur in die linke der drei Türen zu gehen, und schon ist die Snare gelöst. Man wird nämlich dann sogleich in unmittelbare Nähe des Segments teleportiert und braucht dann nur noch durch ein paar Türchen hindurchzulaufen, um dann schließlich die begehrte Trophäe in Empfang nehmen zu können. Dann kann man sich anschließend getrost mitsamt seiner Beute durch die westlich gelegene 'Einbahntür' in die Dunkelzone verdrücken und diesem Etablissement nach Beendigung des Rückweges zum Ausgang auf ewig „Lebewohl" sagen.

So, das war's schon für heute.
Euer Peter!

★★★★★★★★★★★★★★★

Ein paar Pokes für ein paar C-64-Games haben wir von Duddy of FFCS erhalten. Auffi geht's: **ROLLING THUNDER** (will den wirklich jemand haben?): POKE 33570,173 (UL – Abkürzung für ULI), Restartet wird hier mit „SYS 32768". **IO** : POKE 25117,254 (UL), POKE 24932,2: POKE 24964,2 (Start mit allen Waffen), Restart mit „SYS 24586". **BRAVESTARR** : POKE 14500,173 (unendliche Zeit), Restart mit „SYS 7236". **SCUMBALL**: POKE 13081,173 (UL), Restart mit „SYS 2064". So!

★★★★★★★★★★★★★★★

Und als ganz besonderes Bonbon haben wir diesmal (na?) die Telefonnummer vom Weihnachtsmann. Here you are: 032/199053-0453

Tschüß, bis zum nächsten Mal

Uli

KOPFNUSS

Zak Mc Kracken

Wer **ZAK MCKRACKEN** einige Zeit spielt, kommt höchstwahrscheinlich an manchen Stellen nicht weiter. Das liegt meistens daran, daß der Spieler vorher kleine Fehler begangen hat (z.B. im Flugzeug). Deshalb gleich ein Tip vorweg: Möglichst viele Disketten bereithalten, um den Spielstand zu speichern.
Den Dschungel konnten wir leider nicht kartographieren, da er per Zufall berechnet wird.
Die Tips sind kurz gefaßt, so daß Ihr gleich drauflos spielen könnt, doch jetzt zum Spiel:

San Francisco:

Im Schlafzimmer: Sushi einstecken, Anrufbeantworter einschalten, hervorstehende Tapete abreißen, Schubladen öffnen, Inhalte nehmen, Schubladen schließen, (Frage: Wie bekommt man die „plastic card" unter dem Schreibtisch weg? Antwort:) Plastikkarte mit der Telefonrechnung unterm Schreibtisch wegkratzen, ins Wohnzimmer

Im Wohnzimmer: Aufräumen (Wenn das Zaks Mutter wüßte), Stecker in Steckdose stecken, linkes Sofapolster anheben, Fernbedienung aufnehmen, Fernbedienung bedienen, Messer einstecken, Schrank auf, Stiftbox einstecken, Kühlschrank auf, Ei rausnehmen, Schlüssel neben der Tür einsacken, (So, und bevor wir jetzt zur Bäckerei schreiten, wollen wir noch ein bißchen fernsehen), nach draußen gehen.

Vor der Bäckerei: dreimal klingeln, Brot aufnehmen, ins TPC-Gebäude.

Im TPC-Gebäude: Telefonrechnung bezahlen, Anmeldung mitnehmen, in das Lou's Loans-Gebäude gehen.

In Lou's Loans-Gebäude: Alles, was es zu kaufen gibt, einkaufen (die Einkaufsszene besser mit RETURN kürzen), vor das Haarstudio gehen.

Vor dem Haarstudio: Werkzeugkasten öffnen, Schild mit der Zange(„wire cutter") abtrennen, vor die eigene Wohnung gehen.

Vor Zaks Wohnung: Postkasten mit Schlüssel öffnen, Anmeldung mit dem gelben Stift ausfüllen, Anmeldung in den Postkasten stecken, ins Wohnzimmer gehen.

Im Wohnzimmer: Brot in die Spüle legen, Schalter neben der Spüle rechts betätigen (Wie praktisch! Ein Müllzerhächsler in der Spüle!), das Rohr im Schrank mit dem Universal-

Gegenstand	genaue Ortsangabe	Ort
phone bill(Telefonrechnung)	Zaks Schlafzimmer	San Francisco
cash card(Kreditkarte-Zak)		
kazoo(Mundorgel)		
Sushi in fish bowl(Fischglas)		
torn wallpaper(Tapetenstueck)		
remote control(Fernbedienung)	Zaks Wohnzimmer	
butter knife(Messer)		
yellow crayon(Stift)		
egg(Ei)		
small key(kleiner Schluessel)		
stale bread(hartes Brot)	vor der Baeckerei	
application(Anmeldung)	TPC-Gebaeude	
guitar(Gitarre)	Lou's Loans	
nose glasses(Scherzbrille)		
hat(Hut)		
golf club(Golfschlaeger)		
tool kit(Werkzeugkasten)		
wet suit(Regenanzug)		
cristal shard(Kristallstueck)	Annies Arbeitsraum	
cash card(Kreditkarte-Annie)		
bobby pin sign(Schild)	vor dem Haarstudio	
book(Buch)	Flughafen	
toilet paper(Klopapier)	Toilette	Flugzeug
cushion(Sitzpolster)	Passagierraum	
lighter(Feuerzeug)		
oxygen tank(Sauerstoffflasche)		
peanuts(Erdnuesse)	von Stewardess	
tree branch(Ast)	vom Baum	Seattle
bird nest(Vogelnest)	Hoehle	
squirrel nest(Hoernchennest)		
blue cristal(blauer Kristall)	Raum mit Standbild	
whisky(Whisky)	Flughafen	Miami
cristal shard(Kristallstueck)	Raum mit Statue	Mexico-City
flagpole(Flagge)	vor dem Gefaengnis	Katmandu
jail key(Gefaengnisschluessel)	Gefaengnis	
candelabra(Kerzenstaender)	rechtes Auge	Lima
scroll(Schriftrolle)	linkes Auge	
audio tape(Kassette)	Flugmobil	Mars
boom box(Radio-Recorder)		
cash card(Kreditkarte-Melissa)		
cash card(Kreditkarte-Leslie)		
fuse(Sicherung)		
token(Fahrschein)	Automat	
flashlight(Taschenlampe)	Herberge	
vinyl tape(Klebestreifen)		
ladder(Leiter)		
broom alien(Besenalien)		

schlüssel abschrauben, Brotkrümel aufsammeln, Rohr anschrauben, zum Bus gehen.
Beim Bus: auf der Mundorgel („Kazoo") spielen, Kreditkarte in den Leser stecken.
Im Flughafen: dem Irokesen die Kreditkarte geben, zum Flugzeug gehen.
Im Flugzeug: (Was für eine Furie von Stewardess! Nicht mal die Mikrowelle darf man benutzen.) aufs Klo gehen, Klopapier in das Spülbecken stopfen, die ganze Angelegenheit mit Wasser zum Überlaufen bringen, Hilferufknopf drücken, zur Mikrowelle gehen, Mikrowelle auf, Ei rein, Mikrowelle zu, einschalten, Polster vom ersten Sessel nehmen, Feuerzeug einstekken, sämtliche Ablagerungen öffnen, Sauerstoffflasche mitnehmen, RETURN drücken (Oder besser: Stewardess mit der Schweinerei auf dem Klo noch ein bißchen ärgern. Es sieht nämlich unheimlich komisch aus, wenn die Stewardess aus dem Klo heraus die Landung ansagt.)

Seattle:

Beim Baum: Ast abbrechen, Eichhörnchen mit Erdnüssen füttern, mit Ast an der Erdwand eine größere Öffnung graben, durch Öffnung gehen.
In der Höhle: Feuerzeug anzünden, in den oberen Regionen nach einem Vogelnest suchen, Vogelnest mit dem Golfschläger runterstoßen, Ast und Nest in die Feuerstelle legen, Nest anzünden, die Zeichnung am rechten Rand der Höhle mit dem Filzstift fertig zeichnen, durch die Öffnung gehen.
Beim Standbild: Fernbedienung betätigen, Kristall vom Standbild nehmen, zum Flughafen gehen.

Flughafen (#=Teleport)	Verbindung	Preis
San Francisco	Lima	937$
	London	808$
	Mexico-City	295$
	Miami	305$
	Seattle	260$
London	Kairo	795$
	Katmandu	1589$
	Mexico-City	779$
	Miami	511$
	San Francisco	808$
Katmandu	Kairo	1033$
	Kinshasa	1399$
	London	1589$
Miami	Kairo	1033$
	London	511$
	Mexico-City	271$
	San Francisco	305$
	Bermuda Dreieck	99$
Kinshasa	Kairo	644$
	Katmandu	1399$
Kairo(#)	Katmandu	1033$
	Kinshasa	644$
	London	795$
	Miami	1316$
Mexico City(#)	Lima	691$
	London	779$
	Miami	271$
	San Francisco	295$
Seattle(#)	Miami	407$
	San Francisco	260$
Lima(#)	Mexico-City	691$
	San Francisco	937$
Bermuda Dreieck(#???????)	Miami(????????)	99$(???????)

Im Flughafen: Flug nach San Francisco buchen, zum Flugzeug gehen

San Francisco:

Flughafen: zu Annies Wohnung gehen (auf der Karte der Pfeil neben Lou's Loans)
Vor Annies Wohnung: Kristall in den Briefschlitz stecken, zu Zaks Wohnung.
Vor Zaks Wohnung: Klubkarte aus dem Postkasten nehmen

1 San Francisco
2 Seattle
3 Miami
4 Bermuda Dreieck
5 Katmandu
6 Lima
7 Kinshasa
8 Mexico-City
9 London

210 zu 183

MAPS

coded by Danjo Rummler & Oliver Lindau
drawn by Oliver Lindau

(ich erinner' an den kleinen Schlüssel), zum Bus gehen und nach Annie umschalten.
In Annies Arbeitsraum: die Schreibplatte umklappen, Kreditkarte aufnehmen, zum Bus gehen und nach Zak wechseln.
Beim Bus: Mundorgel spielen, Kreditkarte in den Leser schieben, nach Annie wechseln, Kreditkarte in den Leser schieben.
Im Flughafen: Annie fliegt nach London, Zacharie fliegt nach Miami.

Miami:
Im Flughafen: das Buch dem Penner geben, nach London fliegen.

London:
Im Flughafen: den Whisky Annie geben und nach Annie umschalten, nach draußen gehen, dem Wachmann den Whisky geben, nach Zak umschalten, nach draußen gehen, Schalter ausschalten, Drahtzaun mit der Zange zerschneiden, nach Katmandu weiterfliegen.

Katmandu:
Im Flughafen: nach draußen gehen.
Vor dem Yak: zum Haus des Guru gehen.
Vor dem Hause des Guru: Dem Wächter das Buch geben, in das Haus des Guru gehen.
Beim Guru: Wenn der Guru Zak genug beigebracht hat (und man um einen Witz klüger ist) zum Strohballen gehen.
Beim Strohballen: Anzünden und vor das Gefängnis gehen.
Vor dem Gefängnis: die Fahne klauen, ins Gefängnis gehen.
Im Gefängnis: Schlüssel nehmen, zum Yak gehen.
Vor dem Yak: Die Kreditkarte am Yak einlösen.
Im Flughafen: Nach London fliegen.

London:
Im Flughafen: Nach draußen gehen.
Vor dem Tor: Zu den Stonehedges gehen.
Bei den Stonehedges: Fahne in den Altar stecken, zum Flughafen gehen und nach Mexico-City weiterfliegen.

Mexico-City:
Im Flughafen: Nach Lima fliegen.

Lima:
Im Flughafen: Durch den Dschungel zur Lichtung gehen.
Auf der Lichtung: Brotkrümel auf die Futterplatte legen, Kristall an dem Vogel ausprobieren, zum großen Gesicht und ins linke Auge fliegen.

Im linken Auge: Die Schriftrolle aufnehmen, nach Zak fliegen.

Auf der Lichtung: Die Schriftrolle Zak geben, nach Zak wechseln (Tja, man hat hier nur zwei Minuten Zeit, weil sonst der Außerirdische kommt. Wenn das passiert, muß man sich den Stein aus dem Geheimraum holen, und da gibt es zwei Möglichkeiten: a. sich den Regenanzug, den Hut und die Gagbrille aufsetzen und durch das TPC-Gebäude durch die Tür gehen oder b. in Zaks Schlafzimmer den Teppich umschlagen, das Seil an der Tür festmachen und nach unten gehen. Der Kristall liegt dann im Schrank), durch den Dschungel zum Flughafen gehen.
Im Flughafen: Nach Mexico fliegen und nach Melissa wechseln.

Mars:
Vor dem Flugmobil: Ins Flugmobil gehen.
Im Flugmobil: Das Handschuhfach öffnen, die Kreditkarte, die Kassette, die Boom-Box und die Sicherung herausnehmen, nach draußen gehen.
Vor dem Flugmobil: Leslie ihre Kreditkarte und die Sicherung geben, nach Leslie wechseln, zu dem Automaten gehen und zwei Fahrkarten kaufen, in die Herberge gehen.
In der Herberge: In der kleinen Eisenplatte mit einer Fahrkarte rumpropeln, Sicherungen auswechseln, Marstür schließen, Innentür öffnen, Klebestreifen (vinyl tape) nehmen, rechte Spindtür öffnen und Bett abdecken, alles, was zu sehen ist, einsammeln, nach draußen gehen (die Innentür aber schließen!).
Vor der Herberge: Den Sandberg mit dem Besenalien abfegen, zu Melissa gehen, ihr den Klebestreifen geben und nach Melissa wechseln, den Klebestreifen über die Kassette ziehen, die Kassette in die Boom-Box legen, nach Leslie wechseln, zur Trambahn gehen, die Fahrkarte einlegen, warten.
An der anderen Station: Zur Pyramide gehen.
Vor der Pyramide: Den Sandberg mit dem Besenalien abfegen, nach Zak wechseln.

Mexico-City:
Auf dem Flughafen: Durch den Dschungel, in den Tempel gehen.
Im Tempel: Die Fackeln anzünden und in den Raum mit der Statue gehen (Karte zur Hilfe nehmen).
Tja, jetzt würde ich ja feuchtfröhlich weiter erzählen, aber HIER GIBT ES EIN GRÖSSERES PROBLEM!
Man muß hier mit dem Farbstift ein bestimmtes Bild auf die Statue malen, doch leider gibt es hier kein Patentrezept an Muster. Die Tips, die nun folgen, gelten nur für ein Zeichen, das Danjo zufällig gefunden hat. Dazu rahme man die Malfläche ein und unterteile das Quadrat mit zwei senkrechten Strichen in drei Längsstreifen. Ok?
Bei der Statue: Kristallstück herausnehmen, zum Flughafen gehen
Im Flughafen: Nach London fliegen.

London:
Im Flughafen: Zu den Stonehedges gehen und Annie gleich mitnehmen.
Bei den Stonehedges: Die beiden Kristallstücke auf den Altar legen, Annie die Schriftrolle geben, nach Annie wechseln, die Schriftrolle lesen, Zak wählen, den gelben Kristall aufnehmen, zum Flughafen gehen.
Im Flughafen: Über Kairo nach Kinshasa fliegen.

Kinshasa:
Im Flughafen: Durch den Dschungel in das Haus des Medizinmannes gehen.
Im Haus des Medizinmannes: dem Medizinmann den Golfschläger geben.
So, jetzt kann man die Plattformen als Teleporte benutzen und so in Lima im rechten Auge den Kerzenständer mitnehmen.
Die Leiter auf dem Mars braucht man, um die höheren Knöpfe an der großen Tür für den Marstempel erreichen zu können (Den Code für die Tür haben wir leider nicht herausbekommen).

* * * * * * * * * * * * *

So, und da verließen sie ihn und wir Euch.

Oliver Lindau
&
Danjo Rummler

* * * * * * * * * * * * *

KOPFNUSS

Bard's Tale III – Teil 3

In dieser Ausgabe der ASM geht's ab ins eisigkalte Gelidia ...

Nachdem unsere vielgerühmte Truppe von Abenteurern in der letzten Ausgabe das sonnige Arboria unsicher gemacht hat, geht es nun darum, sich im 'saukalten' Gelidia etwaige Körperteile abzufrieren und nebenbei auch noch einige magische Gegenstände anzueignen, die ursprünglich einem Zauberer namens 'Lanatir' gehört haben, um diese dann anschließend zum 'Old Man' im Review Board der Starter-Dimension zu bringen ('Wand of Power' und 'Sphere of Lanatir'). Damit sich auch Eure Party nach getaner Arbeit wieder an einem warmen, prasselnden Lagerfeuer im 'Refugee's Camp' wärmen kann, gebe ich Euch nun die für die Erfüllung der Mission notwendigen Tips: Gleich nachdem Ihr mit Eurer Party in Gelidia angekommen seid, könnt Ihr Eure wackren Krieger zur 'Ice-Keep' steuern und mit der blutigen Arbeit beginnen. Ihr braucht nicht unbedingt vorher den 'Outpost' zu besuchen, denn dort könnt Ihr lediglich ein altes Tagebuch lesen. Dieses wurde von einem Zauberer und Freund von Lanatir namens Alendar verfaßt und gibt eine Erklärung für das leicht niedertemperaturige Klima in der hiesigen Dimension. Keine Angst, es ist keine meteorologische Abhandlung, aber sie ist mindestens ebenso an den Haaren herbeigezogen, also ab dafür. In der 'Ice-Keep' angelangt, gilt es nun, drei vierlevelige, mit einer magischen Sperre versehene Türme zu erklimmen. Im vierten Level eines jeglichen Turmes befindet sich nämlich eine von einer Horde Zauberern behütete magische Linse, mit deren Hilfe man sich schließlich einen Zugang zum 'Ice-Dungeon' verschaffen kann, in dem man dann letztendlich die besagten Items findet. Die magisch geschützten Zugänge zu diesen Türmen befinden sich im ersten Level der Ice-Keep und sind wie folgt zu knacken: Alle magischen Sperren können nur mit einer Reihe von ganz bestimmten Zaubersprüchen beseitigt werden, auf die an jeder Sperre mit einem flotten Prosavers hingewiesen wird. Man muß also lediglich die dort aufgezeigten Verse entschlüsseln und die entsprechenden Sprüche loslassen, und schon löst sich die Sperre in ein einziges Wohlgefallen auf. So kommt man dann nach einigem Grübeln bei der ersten Sperre (09/12) zu der Spell-Kombination ('LEVI', 'ANMA', 'PHDO'), bei der zweiten Sperre (09/01) zu der Kombination ('INWO', 'WIHE', 'FOFO', 'INVI') und bei der dritten Sperre (00/12) zu der Kombination ('MAFL', 'SHSP', 'FEAR', 'SUEL', 'SPBI'). Nach der Beseitigung der Sperren kann man dann über einen 'Passageway' in den 'White Tower' mit der 'White Lens', den 'Grey Tower' mit der 'Smokey Lens' oder aber in den 'Black Tower' mit der 'Black Lens' im vierten Level gelangen. Dabei muß die von mir vorgeschlagene Reihenfolge nicht unbedingt eingehalten werden, sie bietet sich aber an, da die Türme einen unterschiedlichen Schwierigkeitsgrad haben, den ich bei der von mir gewählten Reihenfolge berücksichtigt habe. Nachdem man dann alle Linsen aufgesammelt hat, kann man sich gleich zu dem Marmorpodest mit den drei Kreisen in der Decke darüber begeben und die Linsen in beliebiger Reihenfolge in diese Vorrichtungen einsetzen, um damit den Zugang zum 'Ice-Dungeon freizumachen'. Man braucht also den zweiten Level der 'Ice-Keep' nicht unbedingt zu besuchen, das ist für die Erfüllung des Auftrags nämlich nicht unbedingt notwendig. Wenn Ihr Euch diesen Level trotzdem mal anschauen wollt, dann will ich Euch zumindest sagen, wie Ihr Euch den Zugang verschafft. Im ersten Level der 'Ice-Keep' befinden sich nämlich an drei verschiedenen Positionen sogenannte 'Stone Guardians', die Eure Party nach dem Namen eines Freundes fragen. Wenn man nun 'ALENDAR' oder 'HAWKSLAYER' eingibt, geben die Wächter den Zugang zum zweiten Level der 'Ice-Keep' frei. Hier sollte ich vielleicht noch erwähnen, daß es in diesem Level wieder einige Räume ohne sichtbare Zugänge gibt. Hier muß man mit 'APAR' arbeiten, wenn man diese Räume betreten will, was aber wiederum keineswegs vonnöten wäre. Trotzdem soll an dieser Stelle gesagt sein, daß man sich mit 'PHDO' hier keinen Zugang verschaffen kann. Übrigens habe ich auch bei diesen Räumen wieder rote Doppelpfeile für die besondere Kennzeichnung der möglichen Zugänge verwendet, wie ich es schon in der letzten Ausgabe bei entsprechenden Räumen getan habe. Aber nun zurück zum 'Ice-Dungeon': Das 'Ice-Dungeon' ist eine zweilevelige, nicht sonderlich große Höhle ohne irgendwelche Besonderheiten. Lediglich vor Lanatir's Grabkammer findet man nochmal etwas Erwähnenswertes. Hier wird man nämlich nach einem Passwort gefragt, welches 'CALA' heißt. Nach der Eingabe dieses Passwortes wird dann eine Geheimtür sichtbar, durch die man in die Kammer eintreten kann. Jetzt braucht man nur noch die beiden magischen Items aufzunehmen, und dann geht's flügs zurück in wärmere Gefilde und zu einer saftigen Experience Points-Prämie vom 'Old Henry' im Review Board. (Noch schnell etwas zu den zu findenden Items: Beide können von Zauberern benutzt werden, wobei der 'Wand of Power' den AC des Trägers um 3 Einheiten senkt und zusätzlich noch mit einem 'SUMMON GREATER DEMON' belegt ist, während die 'Sphere of Lanatir' den AC des Trägers sogar um 5 Einheiten senkt, aber keine weitere Funktion besitzt.) Daß das Spiel damit noch längst nicht gelöst ist, dürfte wohl klar sein. Der 'Old Man'

WILDERNESS OF GELIDIA

16 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

T1

schickt die Party nämlich kurz nach Ihrer Ankunft im Review Board schon wieder los, und zwar nach Lucenia ... So long, Pedro

Fortsetzung folgt in der nächsten ASM.

White Tower (Level 1)

White Tower (Level 1):
1.) Inch thick sheets of ice coat the tower walls. Stone carrings, barely visible beneath the icy sheath remind you of the splendor that once was Castle Lanatir.

White Tower (Level 2)

White Tower (Level 2):
1.) Light shimmers over the ice on the north wall and reveals a brightly painted mural. It features a young Hawkslayer and a dozen baleful creatures locked in mortal combat. The painting is old in style, yet no less beautyful for it.

Wilderness of Gelidia:
Einrichtungen/Besondere Orte:
1.) Small Outpost
2.) Ice-Keep

Kommentare:
1.) The ground seems well worn here.

White Tower (Level 3)

White Tower (Level 3):
1.) Shattered ice on the wall reveals a small carving that reads: Cala and Hawkslayer, New Age, Anno Uno And eternity.
2.) A small crib is here. Engraved in a heart shaped border is „Hawkslayer and Cala" and underneath this emblem is the name „Utor"

White Tower (Level 4)

White Tower (Level 4):
1.) The rime crusted walls are a perfect example of antique architecture long since lost to the world you call home. The frozen beauty of this tower is a prizeless treasure you will carry with yoy always.
2.) In a flash of brilliant white light, the party comes to face with the keepers of the White Tower. (Nach Kampf:) On a small pedestal that was once guarded by the White Wizards is a Crystal Lens. Who wants to take the Crystal Lens? ....

Ice Dungeon (Level 1):
1.) Unlike the rest of the castle, the dungeon gives mute evidence of the invasion's Fierce fighting. Debris is scattered about and bodies lie encased in icy coffins.

Ice Dungeon (Level 2):
1.) Dead creatures litter the floor here, and your skin crawls with the overwhelming sense of latent magic.
2.) A sign reads: Here lies Lanatir, last guardian of all magics. Only in the name of his blood may you enter. What will you say? (CALA)
3.) Radiating with an inner glow

all it's own, Lanatir's Wand of Power gives an aura of incredible power. Who wants to get the Wand of Power? . Warm to the touch, the Sphere of Lanatir seems to want to be used in the name of Good. Who wants to get the Sphere of Lanatir? ......

towers.
8.) Between you and the doorway beyond you see an opalescent, hulking creature with four arms and three eyes. Scrawled on the wall you see: Wolf to sate hunger, a hero true, but not one at all, focus its attention, but better not be seen at all.

Ice Dungeon (Level 1)

ICE KEEP (LEVEL 01)

Ice Dungeon (Level 2)

ICE KEEP (LEVEL 2)

Ice-Keep (Level 1):

1.) A Stone Guardian asks the party: „Speak your name, defender, and pass a friend." (Alendar, Hawkslayer)

2.)The solid, ice laden walls of this massive castle help hold the savage storm outside. Even, so, the keep is not warm and the danger of frosty death stays with you even here.

4.) A glistening black wall blocks the east wall and cuts off ingress to what you believe, from what you have seen outside, must be the Black Tower.

5.) A shimmering magical curtain that looks very much like an Aurora Borealis, shifts and sways between you and the doorway. Scrawled on the wall you see: Lift the veil, then counter it, False door frees, True door.

6.)A slab of white marble fits flush into the floor. A gold plug sits in the center of it, and reeks of magic. Light from above falls directly onto the disk from a silver disk in the ceiling. Carved into the stone, above the gold disk, you see three overlapping circles. One arrow points from each circle towards the castle's

Black Tower (Level 4):

1.) As you step into this area, you see a vision of a dark circle eclipsing a scarlet moon. The moon vanishes, and the dark disk pulses with vibrant and ebon power.

2.) In the darkest part of the room, the party comes face to face with the keepers of the Black Tower. (Nach Kampf:) On a small pedestal that was once guarded by the Black Wizards is a Blsack Lens. Who wants to take the Black Lens? ....

Black Tower (Level 1):
1.) You know it seems mad, and you can sense things in the darkness, but you see nothing, absolutely not a thing, making up the foundation of the Black Tower.

Black Tower (Level 2):
1.) Again you see a level without visible barriers, but you feel this place is not as formless as the level below. You do know evil dwells in it's Black heart.

Grey Tower (Level 1):
1.) This grey tower has an odd feel to it. Ice fills it, yet here has an etherical aspect. It does seem, curiously, as if the ice is here only because the tower does not take notice of it.

Grey Tower (Level 2):
1.) This level feels odd because the walls warp and change. The light wavers and dims, making you unsure of everything you see.

Black Tower (Level 3):
1.) As you climb higher in the Black Tower, the fabrie of reality, though twisted and weird, becomes stronger. Chittering howls and glibbering laughter echoes throughout the void you now face.

Grey Tower (Level 3):
This level's icy chill seeps deep through your flesh and sucks the wormth from your bones. It feels almost alive, and malevolent. The dark miasma leeches your courage away and leaves you very uneasy.

Grey Tower (Level 4):
1.) Broken cross is the goal, yet hidden it doth be. Though the flaw egress is won, but peril is not lost. Win the lense, one third your prize, but at what cost?
2.) In a flash of dim grey light, the party comes face to face with the keepers of the Grey Tower. (Nach Kampf:) On a small pedestal that was once guarded by the Grey Wizards is a Smokey Lens. Who wants to get the Smokey Lens? ....

Bis dann,
Peter Bachmann

ASM-«Beziehungskiste»

Ulrich Mühl wurde am 11. April 1969 in Eschwege geboren. Nach dreizehnjähriger Schulzeit, die er mit dem Abitur abschloß, begann er zunächst eine kaufmännische Lehre, die er allerdings schon nach zwei Wochen abbrach, um beim Tronic-Verlag einzusteigen, für den er schon seit einiger Zeit als freier Mitarbeiter, zunächst als Listingautor, später als Reviewer tätig war. Er betreut die Rubriken „Secret Service", „Hint Hunt" und die Nintendo-Konsole.
ULRICH MÜHL, ASM

Frage	Antwort
1. Welchen Hobbies gehen Sie nach?	Musik hören, Programmieren
2. Welche Computerspiele gefallen Ihnen am besten?	Salamander (MSX), Nemesis II (MSX), Penguin Adventure (MSX), diverese C-64- und Amiga-Rollenspiele
3. Welches Buch (Bücher) hat Sie am meisten beeindruckt?	„Homo Faber" von Max Frisch
4. Nennen Sie uns Ihre Lieblingsspeise(n)!	Chinesisch, keine Ente, Pizza, roter und grüner Wackelpudding
5. Welche Art von Musik bevorzugen Sie (Lieblingsplatten)?	Tangerine Dream, Jarre, Klassik, Depeche Mode, New Age allgemein
6. Welchen Film können Sie immer wieder sehen?	immer wieder keinen; ab und zu Filme von John Carpenter und Monty Python
7. Wo möchten Sie gern leben?	Valhalla
8. Welchen Zeitgenossen möchten Sie gern mal kennenlernen?	Edgar Froese (Musiker)
9. Welche historische Persönlichkeit bewundern Sie?	Shakespeare & Wagner
10. Welches ist Ihr Lieblingstier?	Faultier, Panda
11. Welches Getränk nehmen Sie am liebsten zu sich?	Cola, Tee, Bier
12. Ihr liebster Urlaubsort ist?	Griechenland, Dänemark
13. Wo würden Sie gern mal Urlaub machen?	Australien, China
14. Was sammeln Sie?	Erfahrungen (schreibt ja jeder), CDs
15. Gibt es einen Wahlspruch, an den Sie sich halten?	Was Du willst, was man Dir tu', das füg' auch keinem andren zu (meistens)
16. Welches ist für Sie die bedeutendste Leistung der Menschheit?	Existenz und Ignoranz
17. Welches war das schönste Ereignis in Ihrem Leben?	Kommt hoffentlich noch
18. Was wünschen Sie sich für die Zukunft?	Frieden, Gesundheit, niedrigere CD-Preise

Was mögen Sie? Gute Musik, CD-Sonderangebote, ein gutes Spiel, leckeres Bier Retsina pur, Sonnenschein (nicht zu extrem), Regen, Sturm, Blitz & Donner, freundliche Menschen, gut gemachte Horror- und Science-Fiction-Filme, mein Auto, „Cyclone" (Flipper), alte Bekannte aus der Schulzeit, Arthur Dent und Marvin.

Was mögen Sie nicht? Enttäuschungen (wer tut das schon?), AKE, Geiz, zerkochte Kartoffeln, Kratzer und Roststellen, Urwald-Musik, hirnlose Fernsehserien, Politiker, verdorbene Milch, leere Flaschen, Tierversuche, AAD, Umweltverschmutzung, das Feindbild der Bundeswehr, das „Sie", Autofahrer, die man mühelos rechts überholen kann.

CONTACT - markt

Biete Software

Wer sucht preiswerte Original-software für ZX-Spectrum 48K oder C-64? Biete ca. 500 Originale auf Cass. oder Disk. von 4 - 25 DM + Versand. Liste gegen frankierten Rückumschlag bei: E. Altenfeld, Gewerkenstr. 35, 4300 Essen 12

C-64 - Die Bombe III - Retten Sie die hohen Persönlichkeiten vor dem verrückten Professor. Gutes Grafikadventure - 19,- DM Vorkasse - Top Duo, Koppelweg 16, 3100 Celle 12. Schnell!!

GRATIS!!! gebe ich meine Sammlung zwar nicht, aber Sie können es für sehr günstig haben; ABücher, Disks, 2 Driver, Anleitungen, Drucker, Hefte usw. An: Koong Ho, Tel. 065442085 * CH *

Verkaufe Soft- und Hardware für C-64 - SUPERGÜNSTIG!!! Katalog gegen Einsendung von DM 2,-- bei: KLS, Goethestr. 13, 3507 Baunatal 1

Sind Sie anders als andere? Dann ist Moulin Rouge genau das Richtige für Sie! Wirtschaftssimulation, C-64, dt, 15,- DM (bar/NN), ab 21 J., bei M. Strebakowski, Ludwigshöhe 3, 8832 Weißenburg

8 Disketten voll PD-Soft für nur 25,- DM. Demo-Intro-Letter-Maker und Anwender. Gleich anfordern bei Ric Zoettl, Blumenstr. 30, 8013 Haar. Nur gegen Vorauszahlung bar C-64/Disk

Verk. für ST: Chrono Quest, Legend of the Sward, Jinxter, Space Quest II, Police Quest, Buggy Boy, Hostages, Operation Neptune, Action Service. Für AMIGA Leisure Suit Larry, Menace, Power Styx, Obliterator je 40,- DM. Liste bei Klaus: 08271/6796

Verkaufe ST-Originale: UMS (30,- DM); Western Games (30,- DM); Extensor (15,- DM); Jagd auf Roter Oktober (40,- DM); Tracker (30,- DM); Info Tel. 02101/80166 (Mathi) Auch PD-Soft!

Verkaufe neueste und alte Amiga-Soft! Disk = 7,-- DM. Liste gegen Rückporto bei: Andreas Sas, Aegidienstr. 28, 2400 Lübeck 1. Schnell, diskret, nur das beste!

Verkaufe wegen Systemwechsel Bücher, Software, 64'er auch Sh, Anleitungen usw. Liste gegen Rückporto bei Dieter Braun, 7230 Schramberg, Weihergasse 93.

Miss Wahlen - Deutschland - Europa, World, viele gewagte Bilder, Disk, C-64, je 24,95 DM + NN, alle 59,95 DM + NN, Dirty Western-Comic-Show -24,95 DM, Hot Girls-Dia-Show - 19,95 DM + NN, alle Prgs nur 79,95 DM. Holger Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61.

Verkaufe: 16 Atari XL Top-Spiele (Cassette/Original/z. B. Spindizzy, Mercenary, ...) für 120,- DM incl. Atari Buch. Tel. 0541/588540 (ab 19 Uhr) Außerdem suche ich Atari Spiele auf Disk.

Große C-64-Software-Sammlung unterm Hammer: Über 100 Prgs von A(ftermath) bis Z(ynaps)! Liste gegen 80 Pfg. Rückporto von O. Magin, Hirschweg 10, 4830 Gütersloh

Hassen Sie zu teure Programme? Dann sind Sie bei uns richtig. Wir bieten Ihnen 2DD PD Disks (ST-Computer 1 - 162). Pro Disk (2 Nummern, incl. Disk) 4,- DM. Ab 10 Rabatt! Tel. 06205/7260

*** Bards-Tale endlich geschafft *** unschlagbare Charakter für B.T. 1 + 2 + 3 gegen 2,- DM. Schickt Charakter-Disk (nur C-64) an: Michael Wegner, Breslauer Str. 70, 4370 Marl

Label Expert V.5.0. Das beste PD-Etikettprogramm für den Atari ST. Für DM 20,-. Gratisinfo bei J. Trojan, Amselweg 9, 5216 Niederkassel 3. Atari Magazin 3/88: "Der Geheimtip!"

Achtung CPC-Freaks Verk. meine Originalspiele (D+K) wie z. B. Western Games, Blueberry. Liste anfordern bei: D. J. Elbert, Nr. 1, 4459 Itterbeck

Verk. Commod. Disc 64-Hefte mit Disk (Nr. 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 16) für Stück 5,- DM (Neupreis 19,80 DM). Vorkasse u. Nummernangabe an: M. Brüggemann, Zur Schmiede 4, 2843 Dinklage. Alles Originale!

Verk. C-64-Orig.-Disks: Fugger, Mindshadow, World Geography, Skate or Die, Summer Games 2 u. 1! Suche Colonial Conquest. Anrufe ab 15 Uhr unter Tel. 05841/5394 (Helgo)

FantasyFantasy**Fantasy**Fantasy**** C-64 * Rollenspiel-Freak mit sämtlichen Fantasy-Rollenspielen sucht Interessenten * bitte melden unter * Postfach 12 27, 4806 Werther

Verkaufe neueste Software (auch altes) für den C-64! Liste mit gewünschten Games an: A. Himmler, Penzdorfer Str. 60d, 8540 Schwabach. Fülle jede Spiellücke aus! - Nur Disk! 100% Antwort.

Die Superchance! Biete für Computerschrott oder alte Originalsoftware neueste PD-Software für C-64/Amiga/MS-Dos: ab 19 Uhr Tel. 0871/42810 F. Roßm./Brüder-Grimm-Str. 31(8300 Landshut

Verkaufe Virus für Atari ST. Gegen 15 DM erhaltet Ihr eine infizierte Diskette von: Denis Kadell, Holtenauer Str. 12, 2340 Kappeln.

Verkaufe Original-Games auf Tape! Für den C-64 z. B. Red Max und Rygar. Ruf doch mal an: Tel. 04944/1370 ab 18 Uhr oder schreibt an: Frank S., Hopelserweg 14, 2964 Wiesmoor

Verkaufe (AMIGA Orig.) Garrison (45,- DM), Hellowoon (45,- DM), Sentinel (45,- DM), Starglider 2 (55,- DM). Alles mit deutscher Anleitung!! Ruft an! 09129/9254 (Markus) Suche dt. Interceptor Anl.!

***** AMIGA / ATARI ST ***** Verkaufe aktuelle Amiga und Atari ST Software zu fairen Preisen. Schreibt an: Postfach 10 12 31, 4152 Kempen 1

Verkaufe Originale für C-64: Sailing, Flightsim. 2 je 20,- DM, Chuck Yeagers Aft., Pirates, Skate or Die je 25,- DM. Christian Schmidt, Im Kirschenfeld 7, 6370 Oberursel 6

Suchst Du immer das Neueste für den AMIGA? TSK-Crew hat es!!! Write to: Peter Altbau, Dormbacherstr. 112-3-21, 1170 Wien, Austria! End of Transmission

Atari St*Atari ST***Atari ST** The Future Generation verkauft neuste Software. Liste anfordern: Postfach 29, 4709 Bergkamen 2

Sexmission - erotisch, freches Science-Fiction Adventure, Fantasy Girl-Adventure Ihrer Träume, je 2 Disk, deutsch, C-64, Supergrafik - viele heiße Bilder, je 39,95 DM, beide nur 59,95 DM + NN. Holger Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61

Verkaufe allerneuste Software für Amiga + C-64 (2 - 3 Tage alt!). C-64 = 20,- DM, Amiga = 40,- DM. Postfach 13 48, 2053 Schwarzenbek. Soon or Modem too - Megatron!!!

Neueste Spiele für Commodore 64 wegen Hobbyaufgabe günstig abzugeben. Schreibe an:
Moselt Peter A-2601 Sollenau, Harzbergstr. 15 oder Tel. 02628/7651 (Peter) ab 19 Uhr.

OriginalCassetten für den C64! Super Cycle/Hexenküche II/Krackout/Hardball/Swat/Split Personalities/Bomb Jack/Scooby Boo/je Cassette 15,-
Thomas Schön, Silbersbach 9, 8496 Lam

C-64: Bieten div. Demo-Intro- u. Lettermaker sowie Bilder, Zeichensätze u. Musiken / 200%ige Antwort / für 20,- DM bei Postfach 31 12 37 / 7000 Stuttgart 31 / Contact us soon!!! ** NWS **

Verk. Orig. PC-Games. Bard's Tale, Roter Oktober, Football Man. 2, Star Flight, Test Drive evtl. Tausch! 05652/4678

Biete: Guadalcanal 40,- DM, War i. the South Pac. 45, Battlegroup 55, Bismarck dt. 30, Kolonialmacht 30, Carriers at War 55 (C-64). An Dirk Utech, Leipziger Str. 15, 4620 Castrop-Rauxel.

C-64 *** C-64 ***** C-64 ***** C-64** Verkaufe für C-64 neueste Software! 100% Antwort. Schreibt an: Patrick Dittmar, Postfach 5, 6419 Eiterfeld. Habe z. B. Footb. Man 2, S. Olympiad (Juli '88)

Atari XL/XE * PD-Software * Atari XL/XE. Ausführlicher Katalog mit über 100 Disketten. Kostenlos bestellen bei E. Balensiefer, Holtenaue Str. 158, 2300 Kiel 1, Tel. 0431/805266

***** MSX *** Löse MSX Spiele-Sammlung auf.** Z. B. Metal Gear, Maze of Galbious, Vampire-Killer. ca. 10 Module auch Disk u. Kass alles Originale. Tel. 07841/25486

Das gibt es PD-Softw. f. 4,50 - 2,70 MS-Dos Systeme u. Spiele, dtsch. PD, neu engl. PD Erkl. dat Wof. W. dtsch, übers. Kat. gegen 0,80 DM R.porto b. Hobby-PD: B. Schulz, Hasselstr. 38, 4937 Lage

Erotika - außergewöhnliches Adventure, C-64, deutsch, aufregende Bilder, 3 Disk, 29,95 DM, Erotika II - 19,95 DM, beide 39,95 DM + NN.: H: Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61, auch Infos.

Originaldisketten für den C-64! Superstar Ice Hockey/Super Hang on/Tobruck/Bismarck/Driller/Vermeer/They stole a Million/ je Disk 19,- DM Ultima IV/Supergraphik (+ Buch) Music Master/ je Disk DM 35,-. Thomas Schön/Silbersbach 9, 8496 Lam.

Verkaufe und tausche C-64 Public-Domain-Software. Gratisliste bekommt Ihr bei:
Andreas Alsleben, Tersteegenstr. 16, 4100 Duisburg 1

bite PD-Soft für Amiga. Zur Zeit 200 Disks vorhanden. Kauf oder Tausch. Liste gegen Rückporto bei F. Theune, Am Stadtwege 13, 3340 Wolfenbüttel

Sega Top Games: Fanatsy Zone 2, Ninja Zillion, Afterburner, Alien Syndrome sowie ASM-Hits Great Golf und Tennis u.a. Außerdem Control Stick, L.P. mit Shooting Games. Tel.: 06/82/24047

A M I G A : Firepower, Destroyer, Footballmanager 2, Testdrive, Skyfox 2, Articfox Earlweawer-Baseball. Originale jeweils 30,-- DM, eventl. auch Tausch. Tel.: 030/8517451 nach Marc fragen, zuzüglich Versand 3,-- DM!

Suche Software

AMIGA-Einsteiger sucht Programme und Anleitungen aller Art. Schickt Eure Listen an: Andreas Krüger, Großenheidorner Str. 36, 3050 Wunstorf 2.

Suche Software für den Atari ST Spiele und Anwender-Software. Liste bitte an M. Gebauer, Andresenstr. 12, 2300 Kiel 1. Gute Bezahlung!

Suche für den C-64 auf Disk Barbarian II Dung. o. Drax (Orig.). Angebote (nur Angebote) an: Sören Schridde, Luisenweg 33, 3340 Wolfenbüttel

Suche Demo- u. Intromaker, Packer und Software: Bard's Tale 3, Road Blaster, Last Ninja II. Liste oder Diskette an: A. Dilles, Kronenhofallee 22, 7640 Kehl (Tausche auch die Games!) C-64 (D)!

C-64 ... Suche neue und alte Software möglichst billig (bevorzugt auf Disk). Schickt Eure Listen an: Marcus Breuning, Lisztstr. 9, 7530 Pforzheim

Suche Spiele für Nintendo!!! Ebenso Amiga Originale: Calif. Games, Pirates, Katakis, Dungeonmaster, Winter-Edition u. a. Kaufe nur Originale mit Anleitung!! Tel. 06561/2954 (Jürgen) - abends. Nur Orig., keine Raubkopien!!!

Suche Software f. Amiga von SSI, PSS, SSG, Micropose, Elet Arts (nur mit Anl.). Zahle gut!!! Angebote an: J. Lakic , Hermann-Kreuz-Str. 26, 7000 Stuttgart 1!!
Tiger Siff greets all!

Suche Software für Amiga! Bitte schreibt an:
Heino Wilts, Schwenninger Str. 69, 7032 Sindelfingen 6 ***

Wichtige Hinweise für Kleinanzeigeninserenten:

* Private Kleinanzeigen werden nur gegen Vorkasse veröffentlicht!

* Zur Bezahlung von Kleinanzeigen werden keine Briefmarken oder Fremdwährungen mehr entgegengenommen!

* Kleinanzeigenaufträge unter Angabe einer Postlagerkartennummer oder dem Hinweis „postlagernd" werden **nicht** veröffentlicht.

* Der Verlag behält sich vor, alle von der Bundesprüfstelle indizierten Programme, ersatzlos zu streichen.

* Wir weisen darauf hin, daß urheberrechtlich geschützte Software nur im Original zum Verkauf oder zur Verbreitung angeboten werden darf.

MIGHT AND MAGIC!!! Brauche * M + M * unbedingt!!! Original! Sendet Preisvorstellung an: V. Krekel, Jahnstr. 12, 4047 Dormagen 5. C-64/Disk

*****Pagefox***Pagefox***** Suche Pagefox-Modul und Handbuch 100% OK. Kaufe auch dazugehörige Utility-Disks. Tel. 07943/2445 * ab 19 Uhr, Harald verlangen!

Suche für C-128/64 alle Arten von Software auf Disk. Außerdem suche und tausche ich Anleitungen. Angebote, Listen an: Guido Geiss, Hinterhofstr. 39, 6528 Eich

Suche für Schneider EURO PC (IBM kompatibel) Spiele u. PRG. Es eilt!!! Schreibt an Boris Smokrovic, Elterstr. 60, 4440 Rheine

Hallo Amigafans schickt mir Eure Listen oder Disketten an Marcus Seydler, Kienitzerstr. 109, 1000 Berlin 44.

Suche günstig Software für Amiga 500 (Spiele, Video, Grafik usw.) Angebote an: Holger Helmprecht, Am Sonderbach 21, 6148 Heppenheim

***** C-64 * C-128 * C-64 ***** Suche die neuesten Spiele. Wie Ooze, Hostages, Overlander usw. Schreibt an Sven Richter, Fliederweg 8, 3501 Niedenstein oder ruft an 05624/6138

Ich suche PD-Soft oder selbstprogrammierte Spiele für das beste selbstprogrammierte Programm gibt es 50,- DM! C-64/Disk). Richard Zöttl, Blumenstr. 30, 8013 Haar

AMIGA-Anfänger sucht f. A 2000 Software wenn möglich dtsch. m. Anleitung!! Also schnell anrufen! 07134/15264 - Wolfgang erst ab 19 Uhr! Greetings to Tiger-Siff, Terror, Leschi and all!!!

******* Nur Originale ***** Kauf oder Tausch! R.-K., Postfach 16 03, 7432 Bad Urach

Ich suche Software für C-64, only Disk. Angebote schriftlich an: Müller, Albert, Hauptstr. 13, 8909 Wiesenbach. Suche besonders: Kampfgruppe, War i. t. s. Pacific, Empire u. a.

Hilfe Anfänger sucht Games + Anwenderprg's C-64 o. C-128 auf Disk. Bücher + Zeitschriften u. a. Nehme auch Clubangebote an: Lucien Bertrang, 39 Cite Emil Mayrisch, L-3855 Schifflange (Lusc)

Zahle gut für die Games Chuck Y., Strike Fleet, Kampfgruppe, Bad Cat, Pegasus, Skate o. Die. Angebote an: Reto Allemann, Juyastr. 1, CH-4562 Biberist

Kaufe jede PD-Disk. Suche billigstes Angebot! T. Dillig, Weingasse 26, 8524 Neunkirchen!!!

Kaufe sofort Original-ST-Programme. Gerne ganze Bestände. Schreibt an: Ruppert Riesenhuber, Auf dem Kamp 2, 2358 Kaltenkirchen, 100% Rückantwort!

Suche das Originalspiel ACE 1 mit deutscher Anleitung. Keine Raubkopie. Angebote an: Sebastian Hohnroth, Memelstr. 13, 4100 Duisburg 1

Suche für C-128D - Hi and Lores Hardcopyprogramm mit Epson LX-90 Drucker. - Turbo Pascal! Antworten an: André Delor, Mohnweg 6, 3170 Gifhorn

Suche Spiele für C-64 (Disk) z. B. Mordsache Larue, Ports of call, Jack the Ripper, Riddle of the Redstone, Killed Until Dead. Wer die Spiele billig abgibt, schreibt oder ruft an: Marco Bechert, Trifelsstr. 66, 6718 Grünstadt 3, Tel. 06359/81363

Suche neueste Programme und Games, wie Katakis oder Cypernoid. Listen so schnell wie möglich an: Andy Prinz, Grofstr. 37, CH-8887 Mels. 100% Antwort!!!

Achtung!! Computerclub sucht billig neuste Software. Darf nicht älter sein als 2 - 3 Tage. Schreibt an Maik Pfeifer, Eppinger Str. 12, 7524 Odenheim. Liste und Brief mitschicken!!!

Wandet Games and Instructions: Write, and send your list, to. Jens Cabrero, 6634 Wallerfangen, Sonnenstr. 24a.

Suche Topgames!!! Schreibt an: M. Bohlen, Farnweg 1a, 4470 Meppen (C-64).

Suche für C-64/128 D auf Disk Airline, Defender of the Crown, Chuck Yeager, Aft, alle mit Anleitung. Angebote an K. Beierle, 07252/42543 ab 20 Uhr.

Kontakte

Alles Looser hier! Ruft an für neueste Proggys: 06051/1421 (Tschelko). Hi to: ... alle Freunde die einen großen Namen tragen. Mehr Informationen bei Anruf.

Atari ST Amiga Atari XL Österreich Austria Österreich! P. Längauer, Zillehof 7, A-1130 Wien

C-64 * Fantasy * Fantasy * Fantasy * C-64 Suche Interessenten für Fantasy-Rollenspiele * Sämtliche Rollenspiele vorhanden *
Bitte melden unter Postfach 12 27, 4806 Werther

New C-64 or Amiga stuff!!! Volker Meyer, Schornweisacher Str. 3, 8531 Altershausen / Only the newest. Send Disks *** System angeben *** A big hello to all other Freaks!!!

Suche Kontakte zu Amiga-Usern im In- u. Ausland.
Schreibt an: Marc Rentmeister, Dortmunder Str. 165, 4350 Recklinghausen, BRD.

Atari ST*Atari ST***Atari ST** Do you searching for new stuff, then call me!
Tel. 0821/97850. Call to Alex from 14 -19 Uhr.

TCC 1990 is searching for newest stuff (C-64 + Amiga)
Write to: Christian Vogel, Am Westerkamp 5, 4700 Hamm 3. No loosers! Write fast! 100% Antwort (only Disk) Intro-, Demo- + Lettermaker.

Österreich: Habe neueste Software für: Atari ST, Amiga, Atari XL und MSX, schreibt an: Herbert Huber, Valenting. 9 - 11/2/2, A-1238 Wien - Austria

Der Sinclair-Club-Bogen! Dort wo die Spectrumuser zuhause sind. Info gibt's bei: Schuster Dominik, Fraunhoferstr. 13, 8443 Bogen.

ProgramLine ProgramLine ProgramLine

New New New New New New New New New New New New
Aktuelle Amiga-Software zu Super-Weihnachts-Preisen

Titel	Preis	Titel	Preis
Alien Syndrome	49.00	Mortville Manor	65,50
Asterix	56,50	Obliterator	62.00
Barbarian	57,50	Ooze	60,50
Bard's Tale II	60,50	Pink Panther	47,50
Bermuda Project	65,50	Ports of Call	69,50
Beyond the Icepalace	65,50	Reisende im Wind 1+2	59,00
Bionic Commando	65,50	Reise zum Mittelpunkt	45,00
Bomb Jack	64,00	Return to Atlantis	60,00
Bubble Bobble	49,00	Shadowgate	57,50
Carrier Command	65,50	Sindbad and the Thrown	60,00
Chubby Cristel	49,00	Skyfox 2	60,50
Corruption	65,50	Starglider 2	64,50
Daley Thompson's	64,00	Starball	45,00
Defender of the Crown	62,50	Star Goose	49,00
Discovery Disc Editor	175,00	Star Ray	65,50
Down at the Trolls	45,00	Starwars	47,50
Empire strikes Back	52,50	Strip Poker Datadisk 1	30,00
Ferrari Formula One	67,00	Summer Olympiade	52,50
Fred Feuerstein	47,50	Superstar Icehockey	65,50
Football Manager II	49,00	Tanglewood	52,50
Future Tank	37,50	Terramex	47,50
Graffiti Man	45,00	Terrorpods	54,00
Hellowoon	55,50	Test Drive	67,00
Interceptor	60,50	Tetris	43,50
Jet	84,50	Thexder	52,50
Jinxter	60,00	Three Stooges	74,50
Katakis	45,00	Time + Magik	49,00
King's Quest 3er Pack	60,50	Ultima IV	60,50
Lancelot	52,50	Vampire's Empire	47,50
Leaderboard Birdie	64,50	Virus	52,50
Leisuresuit Larry	49,00	Volleyball Simulator	45,00
Legend of the Sword	60,00	Whirligig	52,50
Marble Madness	52,50	Wintergames	60,00
Menace	52,50	Wizball	62,50
Mickey Mouse	51,50	Zynapse	52,50
Garfield	60,50	Alternate Reality City	52,50

Lieferung per NN + 5,- DM Versand (Ausland nur Vorkasse)

Katalog kostenlos!!!
Laufend Neuheiten !!!

Hotline 02196/82481

ProgramLine
Frank Peekhaus
Wielstr. 17
5632 Wermelskirchen 1

POSTSPIEL

*** DEADWOOD 1874 ***

WILD-WEST-ROLLENSPIEL ALS BRIEFSIMULATION

Versuchen Sie in der Goldgräberstadt des Jahres 1874 zu Reichtum und Ruhm zu kommen ! Unzählige Möglichkeiten, Aufgaben und Gefahren erwarten Sie. Alle Mitspieler agieren in einem Spiel und es stehen die bedeutensten Schußwaffen dieser Zeit zur Verfügung !!!

Ausführliches Informationsmaterial zu unserem NEUSTEN und zu weiteren Briefsimulationsspielen erhalten Sie von:

DECOS GmbH
Egenolffstraße 29
6000 FRANKFURT 1

Für C 64/128 direkt vom Hersteller:

Shadow Writer getestet ASM 7/88
(Grafik u. Musik auf 2 Disk-Seiten) .... **14,90 DM**
Demo Designer + DD-Erweiterung
(Grafik, Musik und Action auf 4 Disk-Seiten) .... **24,90 DM**
MGOS getestet ASM 9/88
(Ein Grafikprogramm der Superlative, beidseitig, Amiga-Oberfläche für den C-64 von jedermann nutzbar) .... **39,90 DM**
Public Domain Software .... pro Diskette **5,00 DM**
PD-Software für Amiga .... **7,00 DM**
Demomaker De Luxe auf 2 Disk-Seiten .... **19,90 DM**

Kostenlose Liste auf Anfrage
Händleranfragen erwünscht

DM

Digital Marketing
Software Herstellung und Vertrieb
Dieter Mückter
Krefelder Straße 16 · 5142 Hückelhoven 2
Tel. 0 24 35/20 86 od. 4 28

PLAYSOFT

	Amiga/Atari St		Amiga/Atari St	C 64	Disk
Carrier Comm. dt	69,- 69,-	Die Fugger*	58,-58,-	Ultima 5	59,-
Starglider II dt	73,- 73,-	Hostages*	79,- 79,-	Die Fugger	43,-
F.O.F.T*	86,- 86,-	Ports of Call	79,-	Last Ninja II*	45,-
Elite	63,- 63,-	Zero Gravity	59,- 59,-	4x4 Off Road	45,-
Katakis	54,-	Chrono Quest	72,- 72,-	Zak Mac Kracken	56,-
Dungeon Master dt.a. A.	67,-	Cybernoid*	64,- 64,-	Surprime Challenge	49,-
Virus	58,- 55,-	Pool of Radience*	65,- 65,-	Giants*	49,-
Interceptor	66,-	Heroes of the Lance*	65,- 65,-	Pool of Radiance*	54,-
Flight Scenery Disk	45,- 45,-	Fusion	65,-	Gold Silver Bronze	46,-
Leisure suit Larry	59,- 59,-	Lancelot	62,- 62,-	Bionic Commandos	42,-
Bard's Tale II	69,-	Menace	62,- 62,-	Sinbad	43,-
Bionic Commandos	67,- 56,-	Ultima 4	67,- a.A.	Barbarian II	39,-
Kampf um die Krone	62,-	Powerdrome*	64,- 64,-	Netherworld	45,-

"NEU IM PROGRAMM BRETT- & ROLLENSPIELE OHNE COMPUTER"
Deutsche Rollenspiele Englische Rollenspiele Brettspiele Comics
Bildbände Magazine Miniaturen Kleinigkeiten Würfel Spielbücher und vieles mehr.
Liste anfordern unter "Chaos Strikes Back"

Hotline (06421) 481972

Playsoft
Inh. R. Elmshäuser
Teichweg 6
3550 Marburg 7

Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten.
Auslandsbestellung nur gegen Vorkasse
+ 3,- DM Nachnahme + 5,50 DM
Liste gegen Freiumschlag
* Artikel bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar

Eine Klasse für sich! - Der Public-Domain-Club-Germany * Info kostenlos vom PDCG c/o Dieter Will, Postfach 28 24, 2350 Neumünster * Tel. 04321/31711 * Amiga * Amiga * Amiga * Amiga

Atari ST/XL, Amiga Software Austria *** 0222/84-64-084

SUCHEN TAUSCHPARTNER FÜR C-64! Haben immer den allerneusten stuff. Write to: Piranja, Oberhocherenz 59, 4611 Buchkirchen * Kaufen auch hot stuff!
AUSTRIA *** C-64 *** AUSTRIA *** AUSTRIA

Heiliger Bytebeißer Club für Amiga! Public-D.-Disk monatl., Tips, Sounds, Musik, Programme, etc. Infos bei: Lars Neujeffski, Telgenkamp 16, 4408 Dülmen – Deutschland!!

We are searching for new contacts: For contacts us: 02732/12023 (CARSTEN) Hot stuff + new stuff ... Bye ... C-64 ...

Hi Freaks! We are searching for hot contacts to swap the newest stuff and best Intro-Demomaker (C-64 + Amiga). Write to:
M. Langer, Heerst. 452, 1000 Berlin 20, FRG! Be fast! Stuff under 4 weeks! Dirty Fuckings to The Defender in 2001!! 100% Backsending!!!

Wenn Du 100% Zuverlässigkeit und neuste Software suchst: AMIGA dann schreib an: Postfach 11 02, 4807 Borgholzhausen. Wir suchen noch heute VHS Videos!

Hast Du einen C-64? Dann schreib uns mal! Weltweite Kontakte gesucht. We speak english! Nous parlons francais. We love the C-64. Schreib an K. Wunderlin, Kolibri, CH-6162 Entlebach

Wenn Du 100% Zuverlassigkeit und neueste Software suchst! *** Amiga *** dann schreib an:
Postfach 1102, 4807 Borgholzhausen. Wir suchen noch neuste VHS-Videos!

Contact the Hellkids in Germany!! 04944/2390 (TFM) ab 17 Uhr. 04944/2773 (TNC)
Greets to all contacts C-64! Disk!! Please no loosers or Pac Man Freaks!

C-64 Wares! Dial: 05242/34713 (Christian) West-Germany! Also Logos/Chars/Raster-Lolors, etc.

Habe alles, was gut und neu ist auf dem besten Computer der Welt: Amiga! Listen gegen 1,30 DM in Briefmarken. Schreibt an:
T. Dyck, Vogelsanger Str. 210, 5000 Köln 30.
Es lohnt sich!!!

E.C.C. searches for contacts. Write to: 2723 Scheessel, Postfach 13 49

***** **ICCREW** ***** Contact I.C.Crew! Call: 02933/4809!

8 Disketten voll PD-Soft für nur 25,- DM, Demo-Intro-Letter Maker und Anwender.
Gleich anfordern bei Rick Zöttl, Blumenstr. 30, 8013 Haar
Nur gegen Vorauszahlung Bar, C64 Disk

Verschiedenes

Für VC20-Programmierhilfe Modul folgende Bücher: VC20 Intern, Lerne Basic, Programme für VC20, VC20/64 zwei Supercomputer. Kassetten: Schachprg., Supertape + versch. Kassetten mit Spielen + Utility in italienisch, Alles billig. Tel. 07433/16183 ab 17 Uhr.

Suche folgende ASM-Ausgaben: Nr. 1 - 4/86 und Nr. 2/87. Schreibt an: Holger Stücker, Höhenweg 85a, 4300 Essen 11

Strategiepostspiel "Warfare"! Wer hat Lust mitzuspielen? Bezahlt werden nur die Unkosten! (Porto, Papier) Info bei: Volker Fischer, Alexanderstr. 24, 4100 Duisburg 12 (Rückporto)

Suche ASM-Hefte, Sinclair Tauschpartner, The Music Machine. Oliver Schuck, Darmstädter Str. 122, 6140 Bensheim 3, Tel. 06251/74169

Suche billig 5 1/4 Disks (leer) in großen Mengen (ca. 500 oder mehr). Call: 05321/26221 (19 - 21 Uhr)

***** **Amiga und C-64!** ***** Anleitungen für Spiele und Anwenderprg. superbillig zu verkaufen. Schreibt an: M. Rohlf, Hasselrade 18, 2300 Kiel 1.

Verkaufe viele dt. Anleitungen für C-64 und Amiga z. B. Deluxe Paint II, Videoscpae 3D, etc... Schreibt an: M. Rohlf, Hasselrade 18, 2300 Kiel 1.

Suche, Kaufe dt. Anleitungen für C-64! Listen und Angebote an Schilliger Heinrich, Seebodenstr. 35, CH-6403 Küssnacht

AMIGA Faszination - die neue Ausgabe ist da. Mit Tests, Anzeigen, Aktuellem und PD-Soft. Jeder kann mitmachen. Leerdisk und DM 3,- an Amiga Faszination, Postfach 17 02, 4690 Herne 1.

Suche: Das Musikbuch zum C-64! Verlag: Data Becker,
Angebote an: Frank Stuckstedte, Postfach 23 65, 4840 Rheda-Wiedenbrück

Für C-64 - Bücher: Das Maschinensprachebuch, Floppy-Buch mit Disk, 5 1/4" Disk-Box mit Disketten. Compute mit 6/85 - 5/88 + Kassetten. Tel. 07433/16183 ab 17 Uhr.

MSX-Floppybuch von Data-Becker zu kaufen gesucht. Auch im Tausch gegen Original-MSX-Software. Tel. 04141/86961 - Werner Rohmann, Trift 13, 2160 Stade

Wer schickt mir die Karten für die Wilderness und die 6 Städte bei Bards Tale 2? Der Erste bekommt eine Super-Memberdisk!
Oliver Korn, Einsteinweg 14, 7310 Plochingen

Verkaufe deutsche Anleitungen zu vielen Programmen, z.B. Cli-Mate, Aegis Sonix, Seka Ass. DPaint II, Pagesetter Diskwik, Videoscape 3D u.v.m.! 60Pf-Marke an:
A. Sprenger, Brassertstr. 18, 4300 Essen 1

DELTA

BERLIN + BERLIN + BERLIN + BERLIN

Bitte beachten Sie: Geben Sie bei allen Anfragen Ihren Computertyp an!!!

	Atari ST	Amiga	C-64 (D)
Elite	65,00	Bei Anzeigenschluß nicht lieferbar	
Exolon	50,00	-	35,00
STOS ST-Gamemaker	70,00	-	-
Hostages	60,00	60,00	-
Captain Blood	60,00	60,00	-
Iron Lord	55,00	55,00	35,00
Nebulus	50,00	-	35,00

Wir führen Software für folgende Systeme: Atari ST, Amiga, Commodore 64/128K, CPC, Joyce, BBC; Electron, ZX Spectrum 48/128K, Nintendo, SEGA
Alle angegebenen Artikel Lagerware! 6,- DM Porto + Verpackung (Inland)!

Hotline I: 0 30 / 3 36 20 63
Hotline II: 0 30 / 3 61 76 86
Auch samstags bis 18.00 Uhr!

Preisliste auf Anfrage bei:
DELTA Soft, Schönwalder Str. 55
1000 Berlin 20
Bitte schreiben Sie Ihre Anschrift in Druckbuchstaben!

♦ ♦ ♦ SSS ♦ ♦ ♦ Siggis Software Shop ♦ ♦ ♦ SSS ♦ ♦ ♦

♦ Knüllerpreise ♦ Ein Preisvergleich lohnt sich immer! ♦ Knüllerpreise ♦

Spiele	Amiga/ST	C 64/128 Spiele	Disk/Cass.	C 64/128 Spiele	Disk/Cass.
Artic Fox	51,50/51,50	720 Grad Skateboard	28,50/23,50	Rolling Thunder	61,50/51,50
Arkanoid	61,50/39,50	Apollo 18	39,50/31,50	Skate or die	39,50/23,50
Backlash	42,50/41,50	Bard's Tale 1	45,50/31,50	Sorcerer Lord	43,50/35,50
Bard's Tale 1	69,50/69,50	Bard's Tale 2	39,50/	Summer Games 2	35,50/23,50
Bard's Tale 2	65,50/	Bard's Tale 3	45,50/	Superstar Icehockey	35,50/23,50
BMX Simulator	39,50/41,50	Chuck Yeagers	45,50/31,50	Tank	31,50/25,50
Chessmaster 2000	69,50/71,50	Driller	50,50/39,50	Tetris	37,50/25,50
Interceptor	65,50/	Football Manager 2	38,50/26,50	Test Drive	39,50/31,50
Jet	85,50/	Giana Sisters	39,50/31,50	Train	31,50
King of Chicago	55,50/55,50	Gunboat	38,50/23,50	Time & Magic	38,50/37,50
Leaderboard Golf	61,50/61,50	Imposs. Mission 2	38,50/26,50	Troll	35,50/26,50
Moebius	61,50/61,50	Kampfgruppe	/75,50	U.S.A.A.F.	53,50/
Nigel Mansell	55,50/55,50	Knight Games 2	35,50/23,50	Wasteland	45,50/
Phantasy 3	51,50/55,50	Madballs	27,50/16,50	Western Games	37,50/26,50
Rolling Thunder	61,50/51,50	Magnetron	25,50	World Games	37,50/26,50
Soccer King	23,50/23,50	Master Blaster	15,50/15,50	Winter Edition	37,50/
Sub Battle Sim.	61,50/61,50	Out Run	29,50/23,50	Winter Olympiade '88	35,50/29,50
Superstar Icehockey	61,50/61,50	Pirates	43,50/31,50	Volleyball Sim.	39,50/26,50
Winterolympiade '88	53,50/53,50	Pub Games	31,50/23,50	Xor	39,50/26,50
Wizball	51,50/51,50	Ring Wars	37,50/25,50	Zig Zag	37,50/23,50

S. Gebauer
Park Str. 7a
5880 Lüdenscheid
Btx&Tel.: 02351-24502

N E U
24 Std.
Bestell-Annahme

Liste gegen Freiumschlag mit **1,20 DM** Briefmarken Porto
Versandkosten: Vorkasse + 4,50 DM/Nachnahme + 7,50 DM
Zur Auslieferung gelangt ausschließlich Originalware.
Bei großer Nachfrage nicht jeder Artikel sofort lieferbar.

Welcome an der Pforte der unvergänglichen Geheimnisse! Mailbox: 07361/43640, 08234/8809 oder 07261/13708; Par.: 300,8N1

Computerbörsen:
26. + 27.11. Neuss, Nordstadthalle,
27.11. Köln, Hauptbahnhof
3. + 4.12. Wuppertal, Stadthalle
10. + 11.12. Bochum-Wattenscheid, Stadthalle
17. + 18.12. Stolberg, Stadthalle
17. + 18.12. Oberhausen, Freizeithaus
Info: 02845/27260

10 DM für Lösung v. Grude in Space Adv.-Gesamt- oder Teillösung, Problem bei 2ten Überquer. des Venus-Flußes, Progr.-Help = Timber! Zuschrift an: B. Wallma, Hohberg 30, 6941 Abtsteinach

Suche Hardware

Suche C-64 mit Floppy und Joystick zu möglichst niedrigem Preis!!! Schreibt an: Jan-Dirk Herbring, Wagenfeldstr. 5, 4722 Ennigerloh 1.

Suche TI-99/4A Computer incl. Schachmodul und Handbuch für 50,- und die Original-Diskette "das komplette Schachprogramm" für C-64 VB! Tel. 02632/46284 (Gerd) zw. 13 - 17 Uhr.

Suche Amiga 500. Zahle bis 400,- DM oder tausche Sega mit 6 Konsolen und 200,- DM gegen Amiga 500. Tel. (0911) 263353 (Thomas).

Suche Amiga 500 und PAL-Modulator A 520 gegen Gebot. Schreibt oder ruft an: Frank Stenzel, Schmiedeweg 37, 5064 Rösrath 2 oder Tel. 02205/6911 ab 20 Uhr.

Suche voll funktionsfähigen AMIGA 500 + Mon. evtl. auch Software. VB 900,- DM. Täglich ab 15 Uhr unter 02157/9617.

Biete Hardware

C-64 + 1541c + Mon. 1802 (Farbe) + Datas. + Final-Cartridge III + 2 Joys + Mouse + ca. 60 Disks + Diskbox + Literatur - nur komplett! VB: 1100,-- DM. - Karlsruhe, Tel. 0721/450610 (Guido ab Mittag)

Verkaufe wegen Systemwechsel: C-64 II + 1541 + 190 Disks + 2 Boxen + 2 Freezemodule (Action, Expert) + 6-fach-Umschaltplatine (Speeddos usw.) für 750,- DM/Tel. 09191/15473/15h

C-64 Speedos Plus + 1541 + Datasette + 160 Disketten (ca. 550 Spiele) + Grafikbuch + ca. 20 Original Datasetten-Spiele VB 649,-- DM. Tel. (02103) 22196/66846

CPC 464 Sp.Erweit. Vortex 320 K 150,- DM, Disk-Box mit 34 5 1/4" Disketten, Bücher: Tips & Trick Adventures, CPC 464 Intern. CPC Schneider International ab 4/85 und viele andere Computer-Zeitschriften billigst abzugeben. Tel. 07433/16183 ab 17 Uhr

Verkaufe Modul "The Final Cartridge 3" Preis 70,- DM (Noch Garantie). Suche außerdem Tauschpartner. Nur C-64/Disk! Ruf an: 07685/1332 Hi to TNW (Verkaufe Modul)

Verkaufe C-64, Floppy, Software, Drucker, Joystick, 44 Hefte, Modul, Diskbox und Betriebssystemschaltung für 1100,-- DM. Tel. 05502/503 - Carsten verlangen.

Verkaufe CPC 464 + G. Monitor + MP 2 + Bücher + Hefte + Originalspiele für 550,- DM. Stiftstr. 16, 6419 Rasdorf 1, Tel. 06651/1371

Verkaufe Atari 800 XE 3 Monate alt und XC 12 Datasette und Spiele z. B. (Decathlon, Crystal Raider ...) und Joystick und Bedienungshandbuch, Preis: 299,-- DM. Tel. 02931/13753 ab 18 Uhr.

Verkaufe 1/4 Jahr alten Atari 520 ST + Floppy 354, Maus und Disketten auf VB. Tel. 069/7381510 ab 17 Uhr -Ali -. Tausche auch gegen C-64 + 1541 Floppy!

Verkaufe Commodore C-16 (1 Jahr) ca. 100 Spiele, Datasette, Joystick und Büchern! Preis 200,- DM! Schreibt an: Harry Altherr, Kindsbacherstr. 30, 6792 Ramstein-Miesenbach 1

Schneider-Drucker GP 500 CPC 464 für 250,- DM zu verkaufen. 50 Zeich/Sek. - 8 Nationale Zeichensätze. Michaela verl. Tel. 06276/410

Verkaufe: Atari 520 ST + (1 MB), SF 354, SF 314, Maus, Rom's, Seartkabel, New-Glue-Chip, Literatur, alles neuwertig zusammen: VB 800,- DM!!! Markus anrufen - Tel. 089/8113657

Verk. Schneider CPC 464 + MP2 + Grünmonitor + Floppy + viele Originalspiele + Leerdisketten VB 650,- DM. Verk. Atari 800 XL + Floppy VB 400,- DM Tel. 069/632788 Steffen Gärtner

Verkaufe C-64 + 1541 + Maus + 2 Joysticks + Originalspiel Jagd auf Roter Oktober mit Anleitung für 450,- DM. Tel. 0531/871348

Verkaufe Module etc. Liste gegen 1,- DM Rückporto bei Stefan Greppler, Im Löhl 88, 7640 Marlen.

Verkaufe meine beiden Tondigitalisierer für C-64/128 mit Mikro, Soft, dt. Anleitung zu je 50,- DM/ohne Mikro für je 35,- DM. Bester Zustand + Garantie!!! 02642/400936 * 02641/27189 * 02642/400935

C-64 + 1541 + Mon. 1802 (Farbe) + Datas. + Final-Cartridge III + 2 Joys + Mouse + ca. 60 Disks + Diskbox + Literatur - nur komplett! - VB: 1100,- DM. Karlsruhe Tel. 0721/450610 (Guido - ab Mittag)

C-64 m. Datasette 180,- DM. 1a Zustand. Nintendo Console m. 10 Spielm. u. a. Adv. o. Link, RC Proam + Lichtp. + Joystick = 500,- DM. 10 Org.-Prg. Atari ST = 100,- DM. Tel. 0203/373403

Star LC 10 C Drucker f. C-64 zu verkaufen. Neuwertig, kaum gebr., ca. 3 Mon. alt, VB 430,- DM. Tel. 02154/8476. A. Fischer, Unterbruch 13, 4156 Willich 3 (n. 17 Uhr)

***** Wegen *** Bankrotts ***** verkaufe AMIGA 2000. Dessen Verpackung nicht geöffnet ist zu 1549,- DM. NP: 1698,- DM. Habe Beweise für den Kauf im Nov. '88. Tel. 05424/5420 (Kia)

Verkaufe günstig Sega-Master-System incl. Light Phaser Pistole und 14 Topgames wie z. B. Afterburner. Mo - Fr. von 19 - 22 Uhr zu erreichen unter (08105) 4420 schnell zugreifen!!!

***** Super ** Super ** Super ** Super ***** Verkaufe Ton- und Sprachdigitalisierer für C-64 + C-128 mit dt. Anleitung und Diskette. VB 40,- DM. 05144/2768

C-128 + RAM 1750 (512 KB) + Floppy 1570 + Philips Grünmonitor 40/80-Z. Literatur + viel Software (Geos 128, Writers Workshop etc.) für 1300,- DM abzugeben. EILT!! Tel. 06101/85165

Verkaufe C-64 mit Reset u. Exos, 1541 m. Reset, Monitor, Datasette m. Originalgames, 2 Joysticks, 300 Disks, viele Zeitschriften (NP 1500,- DM) VP 900,- DM. Tausche auch gegen Amiga 500. Schickt an Veit Sieland, Wallstr. 8a, 3442 Wanfried 1, Tel. 05655/631

Verkaufe ca. 10 Monate neuen C-64 + 1541 mit 3 Boxen, 200 Disks, Original Games, Zeitschriften, Rest Geos u. 3 Joysticks, VB: 750,- DM. Suche auch Amiga 500/1000. G. Knoll, Eibenweg 29, 7080 Aalen.

Wegen Systemaufgabe: Schneider 6128 CPC, Grunm., Drucker, 4 Bücher, 20 Hefte, Fernsehmodulator, 30 Disc's für nur 800 sFr (950 DM) * Tel. 033/56 32 66 * (Schweiz) Sascha verlangen!

C-64 + Floppy 1541 + Final Cartridge III + Maus + ca. 170 Disks mit Top-Software + viele Extras DM 600,-, Drucker Seikosha SP 1000 VC + Papier (kaum benutzt) DM 400,- DM; zusammen DM 950,-. Tel. 06592/2213

Verkaufe Ton- und Sprachdigitalisierer für C-64 + C-128 mit dt. Anleitung, Diskette. VB 40,- DM. Torsten Gadau, Alter Celler Weg 25, 3101 Nienhagen

Verkaufe C-128 mit Floppy 1541 (neu), Turbo Pascal, Action Cart. + Joystick und vielen Originalen! Tel. 02732/4450 (Henning).

***** Wegen *** Bankrotts ***** Verkaufe: C-64 + 1541 + Joystick + 450 Disks (z. B. Pirates, Train) + Diskbox + Anleitungsbücher *** 6 Monate alt!!! Preis 599 DM Tel. 05424/5420 (Kia)

Verk.: C-64 + 1541 + Data + Diskboxen + 100 Disketten voll neuster Software. VB: 600,- DM. 089/7551217 (Ralf)

Verkaufe Sinclair ZX Spectrum 48K, Kampston Joystick Interface, Joystick zusammen nur 140,- DM!!! Sven Uphaus, Harmskamp 22, 4432 Gronau-Epe

!!! Achtung! Zugreifen! Jetzt!!! C-64 + 1541 + Speeddos + 2 Joysticks + Rest (alles Topzustand) für nur 600,- DM abzugeben. Tel. 09422/5363!!!!!

Speichererweiterung f. C-64 RAM 1764 (256K) 180,- DM. Picture-Printer-Module 50,- DM. Beides 2 Monate alt! Tel. 0721/787910

Computerbörsen:
26. + 27.11. Neuss, Nordstadthalle
27.11. Köln, Hauptbahnhof
3. + 4.12. Wuppertal, Stadthalle
10. + 11.12. Bochum-Wattenscheid, Stadthalle
17. + 18.12. Stolberg, Stadthalle
17. + 18.12. Oberhausen, Freizeithaus
Info: 02845/27260

***** Österreich *****
CPC 6128 (grün), SCART-Kabel für Anschluß an Fernseher, 10 Disks mit Spielen und jede Menge Literatur. VB lächerliche 3.950,- ÖS! C. Ruff, Mühlweg 1, A-4844 Regau, Tel.: 07672/39965

Verkaufe Plus/4, VC 1551 + Mon. 1802 + VC 1531 + 13 Games + 1 Anwender + 55 Zeitschriften + 3 Bücher + Joystick für DM 850,-. Ulf Kaeser, Obertorstr. 60, 7300 Esslingen, Tel. 0711/313431

Verkaufe 800 XL + 1050 + Happy + 1029 + Games für 950,- DM. Melden bei: Thomas Lexa, Stauferstr. 3, 7174 Ilshofen. Jeden Tag bitte erst ab 19 Uhr Tel. 07904/8525

Verkaufe Super-Modul (Turbo Tape, Reset, Renew...) u. Datasette + eingeb. Justier. * Marco Gies; Spatzenhofstr. 9; 6404 Neuhof 2 * Suche: Heavy-Metalfilm u. Musik u. Videofilm - VHS, Verk. Games.

Biete Spectrum in Ontronic Tastatur sowie Kempstonjoyinterface, GP 50 S Drucker, Recorder und viele Zeitschriften VB 480,- DM. E. Altenfeld, Gewerkenstr. 35, 4300 Essen 12

Biete C-64, 1541 II, Datasette, Final C.3 + Maus und ca. 40 Disks in Box. VB 680,- DM. E. Altenfeld, Gewerkenstr. 35, 4300 Essen 12

Verkaufe Nintendo-Entertainment-System mit ca. 14 Modulen. (Super Mario Bros. Legend of Zelda, RC Proam usw.) Preislich seit ihr mit ca. 760,- DM dabei. Ist natürlich VS. Bitte im Verlag (05651/30011) Herr Oppermann. Oder am Wochenende 04244/1722

Tausch

Scheiße, jetzt habe ich einen Amiga. Also wenn Ihr Bock habt, die neuste Soft auf dieser Kiste zu tauschen, dann schreibt an: V. Meyer, Schornweisacher Str. 3, 8531 Altershausen

Suche zuverl. Tauschpartner für C-64 (D). Habe Games wie: Daley T. II/19/ Salamander u.v.a. Schreibt an: Dür Wolfgang, An der Furt 17B, A-6020 Innsbruck/Austria! Beeilt Euch!!!

Suche Tauscher f. IBM-PC-Spiele, nur Original gegen Original, schickt Eure Biete/Suche-Liste an: Claus Gittner, Bruder-Klaus-Str. 11, 7750 Konstanz

Verkaufe u. tausche Topsoftware! C-64! Biete Demos, FM2, Zakmckracken, Barbarian 2, Bard's Tale 3 usw. Schickt Eure Listen an: A. G., An der Pulvermühle 3, 5000 Köln 91 ** C-64 **

***** Austria ** ST * Austria *** ST** Habe - suche - tausche - St-Software! Ruf doch mal an: Österreich-Austria 0463/220705 und verlange -Arno -!! Carinthia - Klagenfurt 100%ig --OK--

!Achtung Spielefreaks! Tauschen und verkaufen neueste Games auf C-64, PC, Atari St und dem Amiga! Ulrich Lex, Pierlstr. 18, 9020 Klagenfurt/Austria, Tel. 0463/55606!!

Wenn! Ihr! C-64! User! seid, neue! Software habt! neueste! Software! sucht! und! Spielbeschr.! habt (gleich! mits.) schreibt an! Uwe Zimmer, Gewerbestr. 23, 5820 Gevelsberg!!!!!!

Suche Tauschpartner! für C-64. Tel. 04864/556 (Uwe). Bitte erst ab 17 Uhr anrufen.

CPC-User! Suche Tauschpartner! Nur auf 3"-Disc und Cass. Schickt Eure Listen an: Darko Kosic, Stephanusstr. 29, 5090 Leverkusen 1. Ich verkaufe auch Originalgames!

C-64 * Suche Tauschpartner !! *** C-64** 05971/10056 (Kai) Phone fast!!!! See yahh bye

STOP - Suche Tauschpartner (64'Disk) Tausche gegen Topgames mit Topgames. Call: 06181/441165 (Moppy). 16 -19h!

Suche Tauschpartner für ST(Farbe) auch Kauf. Schickt Eure Listen an: Matthias Schröder, Försterweg 5, 4780 Lippstadt 5

Suche Tauschpartner für C-64 (disk)! Habe Games wie: Bob Moran, The Train, G. B. Air Ralley, Last Ninja 2, v. Traz. Suche: Babarian 2, Herkules, She-Fox, Summer Edition, Pink Panther. Schickt Eure Disk an: Christian Esser, 3300 Braunschweig, Tiergarten 89.

Suche Tauschpartner für C-64. Habe Top-Games!!! Ruft an bei: 05175/5415 (Goose) ab 15 Uhr - bis bald!!!

Suche zuverl. Tauschpartner für C-64 und Amiga! Postfach 11, 7230 Schramberg. Beginners too!!!

C-64! Tausche Strategiespiele! C-64! Habe Kampfgruppe, Europe Ablaze, Gettysburg, Warships und mehr. Auch andere Spiele reichlich vorhanden. Call: 0431/391363 bis 18 Uhr.

Suche Tauschpartner C-64! Habe u. a.: ZakMcKracken und Summer Olympiade! Lists und Disks an: André Schulz, Reimersbude, 2251 Witzwort or 04864/1301. Ps: Suche Anl. ZakMcKraken (ist weg).

C-64/Disk. Habe Gutz, Hawkeye, Street Fighter, Barbarian 2, Bard's Tale 3. Suche Football Manager 2, Last Ninja 2, Cypernoid, MM, Danger Freak, Vindica Tor-Green Beret 2, Summer Olympiade '88, Supercup Football. Marco Heberer, Urberacher Str. 13, 6074 Roedermark.

Amiga-Sourcecodes - Amiga -Sourcecodes Swap/buy Sourcecodes (only Seka!!!) Write or send fest (100% answer) to J. Roese, Mühlenstr. 37b, 4750 Unna 1!! Amiga - Sourcecodes -Amiga - Sourcecodes

ST-Swiss St-Swiss RSK-Soft Crew sucht heiße Software. Tausch, Kauf. Auch Anfänger. 100% Antwort. Listen und Anrufe an Michael Eberli, Meggenhornstr. 15, 6045 Meggen, Tel. 041/373051 CH

Suche Tauschpartner für C-64 (Disk). Habe immer die neuste. Habe z. B. Daley Thompsons Olympic Challenge, Windicator u. v. m. ab 15 - 16 Uhr. Call: 0451/803855

Suche Tauschpartner für C-64 (Disk). Habe immer das neueste. Habe z. B. Daley Thompsons Olympic Challenge, Hwakeye u. v. m. ab 15 Uhr. Call: 04508/470 (Helge)

AMIGA Tauschpartner gesucht. Habe z. B. Black Tiger, PAC-MANIA usw. Falls Interesse write to: Postfach 2 07, 2913 Apen. Schickt Disk mit Eurem neusten stuff oder schickt Brief. Bis bald!!

Suche Tauschpartner für Amiga-oder MSX-2-Software. Schreibt an: Marc Rentmeister, Dortmunder Str. 165, 4350 Recklinghausen, BRD.

Suche Tauschpartner für C-64-Disk! Habe so ziemlich das neuste!! Call me under 04944/2390 (Bernd) ab 16 Uhr. Always hot stuff! Swap Demomaker, too! Don't wait!

Suche Tauschpartner für C-64! Habe neuste Software. Suche Demowriter und Games. Schreibt an: Frank Jäger, Postfach 11 45, 5012 Bedburg

Suchen Tauschpartner für C-64!!! Haben neuste stuff. Ruft an bei: Karsten (02841/46797) oder René (02841/44702) oder Andreas (02841/47158) C-64 C-64 C-64 C-64 C-64

Suche Tauschpartner für C-64/Plus4. Habe Topgames. Suche Topgames: Ports of Call usw. Schickt Eure Disketten und Liste an: Florian Schiekel, Große Str. 26, 2723 Scheessel.

Suche Tauschpartner für C-64. Alte u. neue Games vorhanden. Listen an: Marco Tausendfreund, Johannesberg 17, 6300 Gießen-Wieseck

Contact us!! Mec Int. Tel. 09544/7758, Tobias Witt, Bambergerstr. 15, 8613 Breitengüßbach. We have always the newest stuff. Contact Worldwide

CPC 6128!! CPC 6128!! CPC 6128!! Wer möchte gerne mit der ersten weiblichen Swapperin tauschen? Schreibt an: Verena Steck, Emslanderstr. 39a, 8130 Starnberg

Suche, tausche und kaufe neusten stuff für den C-64. Nur Top-Guys. Call: 08024/2602 nur samstags ab 12 Uhr oder sonntags bis 19 Uhr immer 100% zuverlässig. Jetzt ran an's Phone!

Hi Freaks! TSS want to swap the hottest stuff with you! Ruft doch einfach mal an! 06461/2911 (Frank) 06461/6150 (Sascha)

Neuste ST-Soft! Habe-suche neuste ST-Soft. Write to: Stefan Solbach, Gartenstr. 32, 5245 Mudersbach.

Suche Tauschpartner! Habe neuesten C-64 stuff. Winteredition, Test Drive, The Train, u. v. m. Schreibt an: M. Mulder, Rheingoldstr. 54, 6531 Manubach. Suche: Summer Olympiad'88.

Achtung!!! CPC-User! Tausche neueste Software (Disk). Habe: z. B. Nebulus, Arkanoid2, Mask 3, Pink Panther ... Disks o. Listsen an: Daniel Montanus, Lindenstr. 73, 5900 Siegen!!

For hot stuff call: 08321/4223 (ask Christian) C-64 best TMB

Ich sche zuverl. Tauschpartner für C-64. Nur Disk. Listen an: Jan Malcomess, Grünsweg 5, 6340 Dillenburg 1

Suche Tauschpartner für Amiga. Habe gute Games. Verkaufe auch 64'er Games. Ruft an (ab 15 Uhr): 0228/611347 verlangt Heiko.

Auf der Suche nach Tauschpartnern?? Das neue Tauschblatt bringt Sie!! Gegen Rückporto anfordern!! Schnell!!! Schreibt an: V. Wiegand, Postfach 23 63, 5820 Gevelsberg!! Das ist die Chance!!

Gewerbliche Kleinanzeigen

Lernprogramme
C16/ + 4/QL/PC/Amiga Rechnen-, Rechtschreib-, Vokabel-, Grammatiktrainer (Engl./Franz.) Je 15,- DM + NN Gratisinfo von I. Thurm, PF 1671, 7060 Schorndorf.

Software muß nicht teuer sein: PC: Flight III 118,- DM, Textmaker 138,- DM, Atari: Flight II 98,- DM Jet 99,- DM u.v.m. für C64, Amiga, etc. Preisl. von **Computer - Versand** Abt: A, Postfach 400224, 7000 Stuttgart 40.

MS-DOS Hilfsprogramme
m.deutschem Handbuch, rororo komplett mit 15 Disketten m. a. Prog. DM 88,-, MS-DOS Lernprogr. m. Deutsch. Buch, 3 Disk. dt., dBase 3 + Lernprogr. m. dt. Buch, 4 Disk. Deutsch Basic Lernprogr. m. dt Buch 3 Disk Deutsch je 88,- DM. **J. Quirmbach, Von Grootestr. 226, 4050 Mönchengladbach 1, Tel. 02161/631217**

Software + Zubehör Atari XL/XE/ST C64 Amiga Katalog gegen 80 Pf Rückporto. Bitte Computertyp angeben. Compysoft, Kreuzstr. 32, 6050 Offenbach.

Amiga Public-Domain
Gratisliste bei **F. Neuper, 8473 Pfreimd, Postfach 72.**

Roßmöllers Software-Sensationen
C64 Utility (-zig Hilfsprog.) 9,95 DM Deutsch 64 (C64 + 1541 Dtsch) 9,95 DM, CPM- Emulator, CP/M Kompat. 9,95 DM, Sequenzer (für Musik Fans) 19,95 DM, Boost - Disk Schnellader 9,95 DM, Alle 5 Disk, statt 59,75 nur 39,75! Katalog 1,60 DM (über 60 Artikel) N. Markt; 5309 Meckenheim, Tel. 02225/2061
Roßmöller Handshake GmbH Computertuning

Plus- C16-C64- Lernprog. Techn. Mathe + Grafik zu reellem Preis. Zahnr. Hydr. Geometrie, Physik, Chemie, Test + Train.progr. Bruchrechnen, Vokabeln- Cass/Disk Katalog 1 DM Briefm. Com.Typ angeben. **A. Ristau**, Peetzweg 9, Softwareversand, 3320 Salzgitter 1, Tel. 05341/50377.

C-64 Spielhallenhit: Fullhouse orig. Karten-Glückspiel-Automat Nur 20,- DM! Scheck o. Bargeld an **TEXASoft,** Herthastr. 26, 8000 München 19.

VIELE NEUHEITEN ERSCHIENEN!
RADIKALE PREISSENKUNGEN!
GLEICH KOSTENLOSE PREISL. ANFORDERN!
AB SOFORT AUCH SPIELE FÜR C-64/128
DST GmbH
XT-RECHNER AB 998 DM   AT RECHNER AB 1698 DM

TITEL	AMIGA	ST	IBM
ALIEN SYNDROME	46	45	
ARKANOID II		48	54
BIONIC COMMANDOS	54	45	49
BOBO	48	48	48
BUBBLE BOBBLE	47	47	
CARRIER COMMAND	56	56	
CALIFORNIA GAMES	58	58	56
CORRUPTION	57	57	62
DALEY THOMPSON	51	51	61
DEFENDER OF THE CROWN	63	64	47
DIE FUGGER	45	45	47
ELITE	63	63	
F/A 18 INTERCEPTOR	56		
FIRE AND FORGET	55	55	55
FOFT	72	72	
GEE BEE AIR RALLY	45		
GRAFFITI MAN	45	45	
KAISER	109	99	
KAMPF UM DIE KRONE	60	60	
KAMPFGRUPPE	50		59
KATAKIS	45		
MICKEY MOUSE	47	47	
MORTEVILLE MANOR	58	58	
NETHERWORLD	48	48	
OUTRUN	52	48	
QUADRALIEN	45	45	58
REISE Z MITTELP. D. ERDE	45	45	49
STARGLIDER II	59	59	
STREET FIGHTER	54	45	
SUMMER OLYMPIAD 88	48	48	64
SUPER STAR ICEHOCKEY	54	54	51
THE EMPIRE STRIKES BACK.	45	45	
UNIVERSAL MILITARY SIMUL	68	59	59
WORLD TOUR GOLF	56		58
ZERO GRAVITY	35		
ZYNAPS	49	49	

Versand per Nachnahme + DM 5,50 oder Vorkasse (EC) + DM 3,00
alle Angebote freibleibend   Nur Originalware, keine Grauimporte
Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.
Daten-Service Tenbrock GmbH 4040 Neuss 1 An der Obererft 63
02101-41034
24h Bestellannahme
Preisliste kostenlos
Hardware-Liste dto.

HD COMPUTERTECHNIK
BERLIN – Der Amiga Laden präsentiert:
Software: Ständig Neuheiten am Lager, die bei Anzeigenschluß noch nicht feststanden! Anrufen lohnt sich!!!
Hardware:
3,5" Laufwerke, extern nur 259,-
Modem Discovery 1200+ nur 289,-
Genlock, PAL-Version lieferbar nur 548,-
20/40 MB Harddisk nur 898,-/1348,-
Public Domain: Public Domain Disketten nur 4,-DM/St. über 1000 Disk ständig auf Lager! Abholbereit!
Special Offer: STRIP POKER II+, MERCENARY COMPENDIUM, STAR WARS, u.v.a. nur 29,50 DM
BIS BALD
1000 BERLIN 65
PANKSTRASSE 42
465 70 28-29

Top-Spiele für den C-64 auf Disk:
Canada Trading Company: (deutsches Strategiespiel) Bauen Sie sich ein Handelsimperium im Canada des 19. Jh. auf. Kämpfen Sie gegen Indianer, Stromschnellen, usw. 25,-DM.
Insanity in San Francisco:
(engl. Adventure) Jagen Sie in dieser Stadt eine Terrororganisation, die San Francisco vernichten will. 17,-DM.
Golf-Krise:
(deutsches Strategiespiel) Das Thema dieses Jahres. Bringen Sie als Kommandant der US-Streitkräfte Tankerkonvoys durch den Golf. 20,-DM
Lieferung + 3,- DM Porto/Verpakkung! Zu bestellen bei: **Martin Arnold Softwarevertrieb Ritterstr. 68, 5000 Köln 50.** Info gegen 1,- DM Rückporto. Versand per Nachnahme od. Vorkasse!

C-64 Profi-Programme billigst!! Je 1,-DM! Keine PD! Info (Rückp.) TEXA-Soft, Herthastr. 26, 8000 München 19.

Zurück zur Idee!
MS-DOS PD- Disk. 2.00 -3,50 DM Hardware - Software - Zubehör Info Disk. 2.00 DM in Briefm., wird bei Bestellung verrechnet E D V Service H.-J. Braden, Stolzenburgerstr. 2, 5370 Kall-Kel, Neu Mailbox! 300/1200 Baud 8 N 1, 20 - 7 Uhr, Tel. 02441/8734.

C64/16/128/ + 4-Atari-Amiga-IBM-CPC Software-Versand Annelie Gebauer

C64-Zac MC Cracken	44,95
C-64 Supremes Chellenge	39,95/52,95
C-64 Fernandez must die	32,90/39,95
ST/Ami/IBM Off Shore Warrior	59,95
ST - Where Time Stood Still	59,95

Liefer. nach Verfügbark. Liste gratis, Versand per NN + 6.00 DM Pauschale, Tel. 0211/309233 BTX 0211309233, **A. Gebauer, Sternwartstr. 69, 4000 Düsseldorf.**

R. Christiansen, Versandhandel für Software, Postfach 13 15, D - 2390 Flensburg, Tel. 0461/ 28075

Disketten m. Garantie,5,25" DS,DD 48 TPI DM 0,69
5,25" HD 1,2/1,6 MB DM 1,99
3,5" 2 DD 135 TPI DM 2,49
3,5" 2 DD HD 1,4/ - MB DM 6,83
Neu: Disketten - Eigenaufmachung, **Allgem. Austro-Agentur B. Goller,** Schleißheimstr. 16, 8057 Eching, Tel. 089/31954, Fax 089/ 3195975.

Atari ST Umfangreiches Public Domain Angebot, je Disk 5 od. 7 DM. Katalog auf Diskette mit kostemlosen Update-Service 3,50. **Buchh. W. Finke,** Kipdorf 22, 5600 Wuppertal 1.

Effekten Markt
- Ein Börsensimulationsspiel - Spannung + Abwechslung + Lerneffekt für IBM + Kom. PC mit min. 256 KB
Grafiken in CGA/EGA/Herc.
individ. Spielbed., versch. Vers. 65 DM; Info/Demodisk 15 DM incl., Vork., NN + 5 DM (Verr. bei Kauf) **M. Schöngarth,** Tucherweg 82, 4010 Hilden, Tel. 02103/65289.

Wir bieten für Amiga, ST, C64 u.a.
Roger Rabbit, Peter Pan, Live & Let Die, Emanuelle, Hostages, Freedom, Captain Blood u. v. m.
SB Software Vertrieb, K. Schlapp & J. Bartels GdbR, 6537 Gensingen, Bahnhofstr. 19, Tel. 06727/8363, 24 h Bestellannahme, Hotline Sa. 14.30-18.30 Uhr, weitere Infos auf Anfrage.

C64- Disk " Mission: Malta Deutsches Textadventure. Wortschatz 400, Farb-/Sound-Effekte, u.v.m. 12.00 DM + 1,90 P./V. Kostenl. Info geg. frank. Rückumschlag. **Stephan de la Motte,** Horwitzstr. 10, 8000 München 83.

Software für C64, CPC, Atari ST, XL/XE
Hostages C 64 45,-
sowie viele billige Games für alle 8-Biter
Gratis-Liste bei:
CVB-Computer, Peter Bergler, Postfach 201, 8948 Mindelheim.
Tel.: 0 82 61 / 46 53
bis 19 Uhr
Computertyp

Hobby Comp
Sonnenkamp 58 - 5275 Bergneustadt - 0 22 61/4 31 90
Ihr Partner für preiswerte Soft und Hardware!
Über 2000 Top-Programme für alle gängigen Systeme im Angebot.

	C 64 K	C 64 D	Amiga	Atari ST	CPC K	CPC D	IBM
Football Manager II	29,90	39,90	53,00	49,90	29,90	39,90	53,00
Bionic Commander	28,00	33,00	63,00	49,90		38,50	
Buggy Boy	29,90	39,90	54,90	54,90	29,90	39,90	
Battleship			51,00	44,00			
Superstar Icehockey	29,90	39,90	63,00	63,00			63,00
20000 Meilen u. d. Meer	-	44,90	54,90	54,90		44,90	54,90
Fugger	29,90	42,90	49,90	54,90		42,90	54,90
Giana Sisters		39,90	49,90	49,90			
Tetris		39,90	48,00	48,00		39,90	53,-
Zynaps	28,00	38,00	58,00	58,00	29,90	39,90	

Ab sofort Original Software für C 128 u. PD Software für Atari St (andere Systeme in Vorbereitung)
Floppys für Amiga, C64, IBM ab 269,- DM. Disketten 100 Stck 5,25" für nur 65,-DM
Weiterhin Brett, Rollen und KoSim Spiele zu absoluten Tiefstpreisen.
Fordern Sie unsere aktuelle Liste (Systemangabe) gegen 2,- DM (Wird beim Kauf verrechnet)an. AGB: Vorkasse + 3,- DM, Nachnahme + 5,50 DM Porto und Verpackungskosten. Preisänderungen vorbehalten. Aus herstellerbedingten Liefererverzögerungen erwachsen keine Ansprüche gegen uns.

ASM-DAUER-POWER

Alle Fußball-Freunde werden sicherlich besonders erfreut sein zu hören, daß es nun ein Fußball-Game mit „deutscher Beteiligung“ gibt! Wer uns eine Postkarte mit dem Kennwort: „Litti-FC Köln“ zuschickt, kann einen der folgenden Preise gewinnen:

- **3** Original-FC-Köln-Litti-Bälle
- **10** handsignierte Autogrammkarten von „Uns Pierre“
- **10** C-64-Disks von „Litti's Programm“

Gremlin präsentiert: Litti's Hot-Shot!

Alle Zuschriften zu den Wettbewerben sendet bitte an: TRONIC-Verlag, ASM-Redaktion, Postfach 870, 3440 Eschwege. Der Einsendeschluß für diese Ausgabe ist der 23. Dezember 1988: P.S.: Gebt unbedingt das jeweilige Kennwort und Euer Computersystem an! Der Rechtsweg ist – wie immer – ausgeschlossen.

WEC
Le Mans

ist ein Arcade-Game, das jedem Spielhallen-Freak ein Begriff ist. Nun kommt dieses rasante Autorennen zu Euch nach Hause. Mit der Umsetzung dieses Knüllers auf die Homecomputer wird OCEAN ganz bestimmt wieder einen Volltreffer landen. Einen Volltreffer haben auch wir gelandet, denn natürlich gibt es eine ganze Menge zu gewinnen!

ocean

Wir haben für Euch:

1 tragbaren Farbfernseher
10 mal WEC LE MANS C-64 (Disk)
10 mal WEC LE MANS Amstrad (Disk)
10 mal WEC LE MANS Spectrum (Kass.)

Doch bevor Ihr absahnt, müßt Ihr noch 'ne Kleinigkeit tun. Beantwortet uns die folgenden Fragen, schreibt das Kennwort OCEAN auf eine Postkarte, und vergeßt nicht die Angabe Eures Computersystems!

1. Wer wurde Formel-I-Weltmeister '88?
2. Wo hat die Firma OCEAN ihren Sitz?
3. Welches OCEAN-Game hat Euch am besten gefallen?

A ist neu GEBAUER hat den vollen Durchblick!

Kennwort: GEBAUER

Der neue Softwarehandel mitten im schönen Düsseldorf, schafft alles ran, was User mögen. Damit auch Ihr den vollen Durchblick bekommt, verlosen wir einen farbigen Watchman. Ein richtiger Fernseher, aber nicht viel größer als eine Zigarettenschachtel – 'ne starke Sache! Wer das Ding haben will, der schreibe nur das Kennwort GEBAUER auf seine Postkarte.

Superman und Superpreise!

Anläßlich der Veröffentlichung des Games SUPERMAN möchte Euch die Firma TYNESOFT folgende Gewinne näherbringen:

1.- 5. Preis: Je ein Set, bestehend aus 3 Superman-Videos (englisch; VHS)

6.-10. Preis: Tynesoft's Superman (wahlweise für ST, Amiga oder C-64)

Trostpreise: 50 T-Shirts (Tynesoft's Superman)

Was müßt Ihr tun, um in die Lostrommel zu kommen?

Postkarte mit Kennwort: „Superman" an die ASM

TYNE SOFT

Starbyte

Kommt langsam, aber gewaltig!

MINI-GOLF PLUS heißt das erste Programm des neuen deutschen Softwarehauses. Viel Zeit haben sich die Bochumer für dieses Game genommen. Herausgekommen ist dabei ein absoluter Obermegaturbo-Knüller. Wir haben uns das Ding natürlich sofort für Euch unter den Nagel gerissen. Und jetzt kommt's:

10mal MINI-GOLF PLUS (Amiga) suchen ein neues Zuhause. Als „kleinen Trostpreis" haben wir noch einen tragbaren Farbfernseher.

Na, ist das nichts? Wenn Ihr Euch die Sachen abgreifen wollt, müßt Ihr nur eine Kleinigkeit erledigen. Wir wollen von Euch ein Passwort haben. Schlagt dazu mal Seite 60 auf, sucht Zeile 21 in der dritten Spalte und dort das vierte Wort. Das war's schon. Alles roger? Schreibt das Passwort und das Kennwort **STARBYTE** auf eine Postkarte, und dann ab dafür!

Sechs Minuten – und dann war's vorbei!

Science - Fiction - Abenteuer ... drei Planeten erobern ... die schöne Prinzessin retten. So liest sich die dümmliche und ohnehin schon knappe Story von LUXOR, wenn man sie um das überflüssige Drumherum kürzt und sich auf das Wesentliche beschränkt. LUXOR ist ein Programm des englischen Newcomers SOFTWARE HORIZONS, der gleich mit drei Neuveröffentlichungen auf den Markt drängt. Neben LUXOR sind noch *Mafdet* und *Veteran* erschienen (siehe auch Berichte an anderer Stelle).

POWER BANK LUXOR SCORE: 003775

Programm: Luxor, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, **Preis:** Ca. 55 Mark, **Hersteller:** Software Horizons, London, England.

Bei **LUXOR** geht es, wie schon angedeutet, um die Befreiung besagter Prinzessin, wobei es drei Level zu überstehen gilt. Zu Beginn des Spiels wird der Held des Games per Raumschiff zum Tatort befördert, dort abgesetzt, und nun muß er sich der zahlreichen Aliens erwehren, die in der Gegend herumschwirren. Dabei sollten noch Items aufgenommen werden, die entweder zusätzliche Energie (B) oder eine andere Waffengattung (P) bringen.

An dieser Stelle könnte ich ansich mein Review auch schon wieder beenden, denn viel mehr gibt es tatsächlich nicht zu berichten. Natürlich ist da noch der miese Sound, der den Eindruck erweckt, daß er wohl von einem Schwerhörigen programmiert worden sein muß. Wenn man die Aliens abballert, so klingt das nach allem Möglichen, nicht aber nach Schußgeräuschen. Vielmehr erinnern mich die Soundeffekte an das lustige Treiben auf einer Kegelbahn, wo man die Pins mit donnerndem Knall umkippen hört. Man kann nun diesem Umstand natürlich auch einen positiven Aspekt abgewinnen, denn sollte **SOFTWARE HORIZONS** jemals auf die Idee kommen, ein Kegelspiel zu programmieren, dann hätte es mit dem Sound nicht mehr viel Arbeit – der steht schon!

Die Grafik überspringen wir mal; die ist halt da, nicht gerade doll, aber auch nicht *ganz* schlecht. Widmen wir uns lieber einem Punkt, der LUXOR von allen anderen mir bekannten Programmen, solche von Amateuren eingeschlossen, deutlich unterscheidet. Was ich meine, ist die Spielbarkeit des Games. Nicht etwa, daß es zu schwierig wäre – ganz im Gegentum: Selbst ein Fünfjähriger würde sich bei diesem Machwerk vor keine allzu hohen Probleme gestellt sehen. Schon im zweiten Anlauf hatte ich das Game durchgespielt, und zwar nach knapp sechs Minuten! Nun haltet mich bloß nicht für den Super-Duper-Ballerfreak. Nee, nee, mein Erfolg lag einzig und allein darin begründet, daß ich aus dem Software-Pot dieser Ausgabe, in dem die neuen Programme mehr oder (eher) weniger ordentlich aufbewahrt werden, mit LUXOR 'n Niete herausgezogen habe. 'Ne absolute Niete sogar! Alles was man tun muß, ist, die „Fuel"-Items zu berühren, um in Level Zwei und Drei vorzustoßen, und den Schmetterling, um in die Arme der hübschen Prinzessin zu sinken.

Das war's dann – nach knapp sechs Minuten ist der „Spaß" vorbei. Das muß man sich mal auf der Zunge zergehen lassen: 55 gute deutsche Mäuse für sechs Minuten Spielzeit. Das wären 550 für 'ne Stunde. Ist man nun gar so unverschämt und erwartet zumindest ein paar Stunden Unterhaltung von einem Game, so ginge da umgerechnet schon bald ein Einfamilien-Haus für drauf. Na obwohl, wenn man bedenkt, was 'ne gebrauchte Lokomotive kostet! Und immerhin bleibt ja noch ein Trost: Wer sich LUXOR unvorsichtigerweise gekauft hat (armer Kerl), der kann es immer noch auf Zeit spielen und auf Rekordjagd gehen. Durchgespielt nach fünf Minuten, nach 4:30 Minuten, 3:20.17 Minuten ...

Grafik	6
Sound	2
Spielablauf	0
Motivation	0
Preis/Leistung	0

BERND ZIMMERMANN

Action . . . Simulationen . . . Abenteuer . . .

Ab Oktober großer Electronic-Arts-Wettbewerb

SKATE OR DIE.
"Ein Spiel ohne Makel, eine Animation weich wie Seide, ein brillianter Titletune und einfach genug, um sofort drauflos zu spielen. Ohne Zweifel eine hervorragende Sport-Simulation."
ZZAP (Zzap Sizzler).

CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER.
"Die Vielseitigkeit und Abwechslung machen für mich den AFT zur Top-Simulation des Jahres."
POWERPLAY 1/88

THE BARD'S TALE III.
"Ein Ereignis, das von vielen Rollenspielfans schon sehnsüchtig herbeigefiebert wurde!"
ASM 8+9/88

WASTELAND.
"Wasteland ist ein Programm für Rollenspiel-Feinschmecker, das auch Adventure-Fans gefallen dürfte."
POWERPLAY 6/88.

XTRAVAGANT!
RIGINALGETREU!
UFREGEND!

ELECTRONIC ARTS™

ELECTRONIC ARTS®
Home Computer Software

Electronic Arts stellt Unterhaltungssoftware für fast alle Formate her.
Die Electronic Arts Produkte werden von RUSHWARE vertrieben.
Mitvertrieb: **MICROHÄNDLER. Schweiz: THALI AG. Österreich: KARASOFT.**

c16chris

zusammengestellt von Manfred Kleimann

Kennt Ihr **CHRONO QUEST**? Nein? Doch! Dies nämlich ist der neue Titel des Adventures **Explora**, das wir in Ausgabe 10/88 vorgestellt hatten. Auch sonst hat sich einiges geändert. Das Wichtigste: Die zunächst fehlende Absave-Option ist jetzt im Programm enthalten. Außerdem erfreut nun Musik während des gesamten Spiel des User's Ohr. Die Lizenz des Adventures trat das französische Softwarehaus **INFOMEDIA** an **Psygnosis** ab, und (hört, hört!) der Preis wurde von rund 140 Mark auf 100 Mark gesenkt. Soviel gute Neuigkeiten nehmen wir gern zum Anlaß, dem Programm den ASM-Hitstern nachzureichen, den es seinerzeit eigentlich nur wegen der fehlenden Abspeichermöglichkeit nicht erreichen konnte.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

STAR TREK von **FIREBIRD** wird nach langer, langer Wartezeit nun voraussichtlich in diesem Monat noch für C-64, Amstrad und PC auf den Markt geworfen werden. Wollen mal hoffen, daß die „Enterprise" auch auf diesem Rechner so gut fliegt wie weiland auf dem ST!

★★★★★★★★★★★★★

NO EXCUSES („Keine Ausreden") ist ein neues „Denk-Strategie-Action"-Game aus dem Hause **ARCANA SOFTWARE.** Es geht darum, mit viel Geschick und Taktik seine Aufgaben zu erfüllen. Erhältlich für ST, später soll eine Amiga-Version folgen. Preis: etwa 60 Mark.

Zum Thema Fußball: **PRISM LEISURE** meldet, daß das Nachladewerk zum *Football Manager II* bald fertig sein wird (Februar '89). **FOOTBALL MANAGER EXPANSION KIT** erlaubt es Euch, Team- oder Spielernamen, Mannschaftskleidung, Cup-Titel oder Sponsoren-Namen völlig frei zu gestalten. Desweiteren könnt Ihr wählen, in welcher Division Ihr starten wollt. Zudem ist die Möglichkeit gegeben, in den schottischen, französischen oder italienischen Ligen mitzumischen. Aber: Wo bleibt die Bundesliga? Das Programm ist für Spectrum, C-64, Amstrad (ca. 26 Mark Kass. & etwa 32 Mark Disc.) sowie für ST, Amiga & PC (ca. 36 Mark) geplant.

★★★★★★★★★★★★★

TAITO COIN-OP HITS ist der Titel einer Kompilation, die einige höchst interessante Titel beinhaltet. **IMAGINE** meldet folgendes „Aufgebot": **Rastan, Slapfight, xxx (indi), Arkanoid, xxx (indi), Arkanoid II, Bubble Bobble** und **Legend of Kage.** Da wir annehmen, daß Euch diese Titel etwas sagen, verzichten wir auf weitere Einzelheiten. Eins solltet Ihr noch wissen: Erhältlich ist die Sammlung für etwa 32 Mark (Kass.) & etwa 47 (Disc.) für C-64, Amstrad und Spectrum.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Am 17. Dezember diesen Jahres veranstaltet die Usergruppe Radwar ein Programmierertreffen zum Erfahrungsaustausch und gegenseitigen Kennenlernen. Wer näheres über Veranstaltungsort und -zeit erfahren möchte, wende sich bitte an den Sponsor der Veranstaltung, die Firma Digital Marketing, Krefelder Str. 16, 5142 Hückelhoven 2, Tel.: 02435/2086. Die Veranstalter weisen ausdrücklich daraufhin, daß es sich bei dieser Veranstaltung nicht um eine Kopier-Fete handelt.

Noch rechtzeitig vor Weihnachten möchte **NOVAGEN** ein rassiges 16bit-Action-Programm auf den Markt bringen. Drücken wir den Jungs aus Birmingham die Daumen, haben sie doch solche „Lieferschwierigkeiten" mit *Damocles!* **HELLBENT** ist das Game, das ich meine. Normale, gewohnte Shoot-'em-Upperei, handwerklich gut gemacht... Ein anderer Titel (für C-64) soll die Herzen der Action-Strategen erobern: **X-TERMINATOR** ist der Titel eines Baller-Geiselbefreiungs-Spiels, das eine vorzügliche deutsche Anleitung besitzt. Welchen Stellenwert das Game selbst haben wird, werden wir bald für Euch in Erfahrung bringen.

★★★★★★★★★★★★★

Eine interessante Compilation kommt von **ELITE!** Der Name: **FIST'N'THROTTLES.** Der einzige Nachteil für die deutschen Freunde: es befindet sich ein indiziertes Spiel in dieser Sammlung für C-64, Amstrad & Speccy. Die anderen vier Titel sind **BUGGY BOY, THUNDERCATS, DRAGON'S LAIR** und **ENDURO RACER.**

★★★★★★★★★★★★★

Alle User des ARCHIMEDES und darunter diejenigen, die Break Out mögen, werden mit **FIREBALL** von **GODAX** beglückt. Dem Break-Out-Spiel wurde auch ein Editor zugeordnet. Preis: unbekannt.

★★★★★★★★★★★★★

Eine Firma meldet sich zurück! **CCS** hat nach langer Zeit mal wieder was Strategisches auf der Pfanne: **OVERLORD** für den Atari ST (ca. 60 Mark) ermöglicht es Euch, die Allierte Invasion in die Normandie (6. Juni 1944) nachzuspielen. Ihr befehligt hier entweder britische, amerikanische oder kanadische Armeen. Wird bestimmt seine Freunde finden, oder?

★★★★★★★★★★★★★

Etwa ab Anfang Dezember werden sich Schneider-, ST-, Amiga- und PC-Leute über **BARBARIAN II** freuen dürfen. Desweiteren sind die Umsetzungen des **SHOOT-EM-UP CONSTRUCTION KIT** für ST & Amiga in vollem Gange. Laut **PALACE**-Firmen-Boss *Peter Stone* werden die „S.e.u.c.k.s" schon in kürze zu haben sein.

BATMAN von **OCEAN** machte auf den ersten Blick einen recht guten Eindruck. Ich könnte mir gut vorstellen, daß dieser (wie andere) Comic-Strip-Held sich durchaus in die Herzen der User kämpfen wird. Wann und auf welchen Systemen, steht noch in den Krypton-Sternen. Wir werden's Euch rechtzeitig sagen!

★★★★★★★★★★★★★

SNK war der Hersteller, der **GUERRILLA WAR** so erfolgreich in den Spielhallen stehen hatte. Nun hat sich **IMAGINE** der Sache angenommen und diese für die Homecomputer „gangbar" gemacht. Es handelt sich bei dem Guerrilla-Krieg um ein sehr hartes Action-Spiel, das wohl gefahrläuft, bald in der „xxx-(indi)-Abteilung" zu landen. Na, ja, das Game soll zumindest für C-64, Amstrad und Spectrum nun erscheinen. Die Preise: ca. 32 Mark (Kass.) & etwa 47 Mark (Disc.).

★★★★★★★★★★★★★

Ein „tausendseitiges" Handbuch (bitte nicht allzu wörtlich nehmen!) liegt dem intelligent gemachten **PIONEER PLAGUE** von **MANDARIN SOFTWARE** bei. Darin erfahrt Ihr alles, was Ihr zum Zurechtkommen mit dem strategisch angelegten Ballerspiel wissen müßt. PIONEER PLAGUE ist zunächst einmal für den ST ausgelegt. Ob weitere Rechner in den Genuß dieses Games kommen werden, ist zur Zeit noch nicht bekannt.

Bei **PSYGNOSIS** ist einiges los! Nachdem man sich mit einem neuen Unterlabel versorgt hat (PSYCLAPSE) und als „Starter" einen Super-Hit (*Menace*) landete, stürzen sich die Liverpudlians (die Jungs aus Liverpool) in weitere Abenteuer! **BAAL** ist ein weiteres 16bit-Action-Strategie-Game, das **PSYCLAPSE** zugedacht wurde. Wenn alles so brillant abläuft, wie es der Screenshot erahnen läßt, kommen die User voll auf ihre Kosten. Für ca. 60 Mark kommt (für ST & Amiga) ein Programm ins Laufwerk, das 250 verschiedene Screens, mehr als 100 Monster und ca. 400 Fallen auf dem Monitor erscheinen läßt! Und: **Roger Dean** hat wieder mal für das Artwork gesorgt.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

VIRGIN GAMES wird in der **LEISURE GENIUS**-Reihe noch vor Weihnachten drei Brettspiel-Versoftungen auf den deutschen Markt bringen. Es handelt sich dabei um die Renner **SCRABBLE** und **SCRUPLES.** Beide werden für C-64 (Kass. und Disc.) in deutscher Sprache erhältlich sein. Desweiteren wird es eine englische Fassung von **DIPLOMACY** geben, die für die PC-Rechner entwikkelt wurde. ASM hatte im Laufe der Jahre schon mal über diese Produkte berichtet, als man diese leider nur direkt aus England beziehen konnte.

★★★★★★★★★★★★★★★★

Eine weitere Meldung bezieht sich auf **MICRODEAL's** Umsetzung des **INTERNATIONAL SOCCER** für den **Amiga.** Für ca. 60 Mark könnt Ihr das Programm erwerben.

Der Action-Trend scheint sich momentan auf „realistische" Kriegsspielereien zu konzentrieren. Nun hat auch **MASTERTRONIC** „seinen" Beitrag zu diesem Thema geleistet. Bei **RAW RECRUIT** erkennen wir einen alten Bekannten wieder: *Combat School!* Das 10-Marks-Produkt ist für C-64, Spectrum und Amstrad erhältlich.

★★★★★★★★★★★★★★★★

Neues aus Frankreich, neue Titel aus dem Hause **INFOGRAMES: PURPLE SATURN DAY, TINTIN ON THE MOON, WANTED, BILLIARDS SIMULATOR** und **THE TEMPLE OF FLYING SAUCERS.** Alle Titel sind 16bit orientiert (PC, ST, Amiga) mit der Ausnahme des Amstrads. ASM berichtet näheres in einer der kommenden Ausgaben.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

ELECTRONIC ARTS meldet: Neue Software im November und Dezember. Im einzelnen bemüht man sich um Sport-Simulationen für alle gängigen Rechner. Die Titel: **FORMULA ONE SIMULATION** (PC & C-64), **SKATE OR DIE** (für PC, Spectrum, Amstrad, ST & Amiga), **TENNIS, ZANY GOLF** (PC, ST, Amiga) sowie **T.K.O.,** ein Boxprogramm, das es in sich hat. Wir werden Euch auf dem Laufenden halten!

RAINBOW ARTS führt Sie ins Mittelalter. Genauer gesagt in den Hundertjährigen Krieg zwischen England und Frankreich. Ein farbenprächtiges Rollenspiel rund um die Jungfrau von Orleans ist entstanden: **CHIP SOFTWARE** hat es konzipiert und treffenderweise **JEANNE D'ARC** benannt. Der Erscheinungstermin für Amiga-, ST- und IBM-Fassungen wurde auf November festgelegt. Die Preise liegen einheitlich bei etwa 60 Mark. Ein guter Preis. Mal sehen, wie das Programm ausschaut!

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Normalerweise frißt ein Krokodil (**„ALLIGATA"**) ein „höheres" Wesen (**SUPERIOR SOFTWARE**). In diesem Fall ist es genau umgekehrt. SUPERIOR hat das Sheffielder Haus „geschluckt" und wartet auch schon mit dem ersten gemeinsamen Produkt auf: **BY FAIR MEANS OR FOUL** ist ein Box-Programm (für C-64, Amstrad und Speccy), bei dem alles erlaubt ist, solange der Ringrichter nicht genau hinschaut.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Anwender

Endich ist er da: Der Freezer für den ST!

Programm: Freezer ST v1.1, **Preis:** Ca. 150 Mark, **Hersteller:** 42-Computing, 8071 Heppberg, **Muster von:** 42-Computing.
Für den C-64, CPC, Spectrum gibt es sie schon in rauhen Mengen, aber für 16-Bit-Rechner gab es bis zum heutigen Zeitpunkt noch keine Freezer. Endlich kann ich mein Spiel „einfrieren" und zu einem späteren Zeitpunkt fortsetzen, endlich kann ich mir 'ne Sicherheitskopie von meinem 500 DM teuren Cad-Programm ziehen, endlich kann ich mir das Titelbild meines Lieblingsspiels als File abspeichern und es dann nach Belieben verändern oder ausdrucken. Nun aber genug des „Endlos-Geschwafels", denn ich will Euch ja das Ding vorstellen, gell?

Nun gut, fangen wir mit dem Hardwareteil des **FREEZER ST** an. „Sieht recht merkwürdig aus", dachte ich mir, als ich eine kleine graue Box mit einem roten und schwarzem Knopf aus der Verpackung nahm. Nur noch schnell die Anleitung durchgewälzt, und schon geht's los mit der Arbeit. Also, Monitorkabel aus ST raus, Kabel von Box in Monitorbuchse, Monitorkabel in graue Box gesteckt, und fertig ist der Freezer.

„Was, das soll der sagenumwobene Freezer für den ST sein", dachte ich nach dem Einbau. Na ja, wenn man da im Vergleich die Freezer für die 8-Bitter sieht, kommt man sich schon 'n bißchen veräppelt vor. Aber man soll ja keine voreiligen Schlüsse ziehen.

Irgendwas fehlt doch noch? Ach ja, die Disk mit der Software. O.k., nachdem ich mir die Diskette aus der videokassettenhüllenähnlichen Verpakkung nahm, schob ich sie ins Laufwerk unseres 1040ers.

Nach kurzer Zeit (4 Sek.) erschien ein Menü mit folgenden Punkten: Freezer für Joystick, Freezer für Maus, Spiel pausieren, Bild freezen oder Diskette in ein Spezialformat für den Freezer formatieren. O.k., die letzte Funktion wählte ich dann an, und das Programm forderte mich auf, doch eine Leerdiskette einzulegen, die es dann mit einer Speicherkapazität von 415KB einseitig formatierte.

Nach Verlassen dieses Untermenüs, wählte ich aus dem Hauptmenü die Funktion „Freezen" für Maus. Nach kurzer Ladezeit erschien ein Screen mit der Aufforderung, die Originaldisk des gewünschten Programmes einzulegen und darauf die Space-Taste zu drükken.

Gesagt, getan, ich lege also die Diskette von *Elite* ins Laufwerk, denn falls es klappen sollte, brauche ich nicht immer die Anleitungsabfrage zu befolgen. Ich machte mir aber keine großen Erfolgshoffnungen, da ich nicht allzu entäuscht werden wollte. Aber siehe da, *Elite* war eingeladen, und man fragte mich nach Absatz 4, Wort 1, auf Seite 3 der Anleitung, die natürlich richtige Antwort tippte ich gleich darauf in die Tastatur des ST. O.k., nun konnte ich das Spiel beginnen, was ich aber nicht wollte. Ich sollte ja schließlich über den Freezer berichten und nicht über *Elite*. Gut, in der Anleitung stand, daß ich das rote Knöpfchen auf der grauen Box drücken sollte, um den Freezer zu aktivieren. Dies tat ich dann auch, und auf einmal fing der Bildschirm merkwürdig an zu flimmern. Sofort nahm ich die *Elite*-Disk aus dem Drive, legte die vorher formatierte Disk ins Laufwerk und drückte, wie in dem Manual beschrieben, gleich darauf die Leertaste.

Eine Sekunde später fing die Floppy an zu Arbeiten, und der Bildschirm wechselte ständig seine Farbe. Ich wartete ca. 30 Sekunden, und das Laufwerk arbeitete immer noch. Nach ca. zwei Minuten führte der Rechner einen automatischen Reset aus. „So ein Mist", dachte ich, „hat nicht funktioniert." Aber siehe da, die Floppy lud von der gefreezten Disk etwas ein. Dieser Ladevorgang dauerte wieder ca. 2 Minuten, und was kam zum Vorschein: *Elite!* „Spitze, aber vielleicht läuft es ja gar nicht vollständig!", ging es mir durch den Kopf. Nach ausführlichem Testen, fand ich aber heraus, daß *Elite* in der gefreezten Version hunderprozentig funktionierte!

Nach mehrtägiger Testerei fand ich schließlich heraus, nach welchem Prinzip der Freezer arbeitet: Das Programm wartet auf ein Signal, welches durch Drücken des roten (für Colormonitore) oder des schwarzen (für Monochrom) Knöpfchens ausgelöst wird. Doch: Was wird ausgelöst? Ganz einfach, in der geringen oder mittleren Auflösung des ST wird durch das Drücken des Knopfes das Monochromdetectsignal ausgelöst, im Monochrommodus das Signal für den Colormonitor. Dies hat normalerweise einen Reset zur Folge. Diesen Reset fragt der Freezer ab und speichert den Raminhalt dann auf Disk.

Leider gibt es hier einen Nachteil: Wenn Programme auf einem Megabyte-ST gefreezt werden, laufen sie nicht auf 512KB. Programme, die unter dem Blittertos „eingefroren" worden sind, laufen auch nicht auf „normalen" STs und andersrum. Logischerweise können auch keine Programme gefreezt werden, die auf das Monochrom- oder Colordetectsignal nicht reagieren. Da dies aber nicht bei allen Programmen der Fall ist, stört es nicht allzusehr.

Im großen und ganzen kann man den Freezer schon empfehlen. Ich muß aber darauf hinweisen, daß dieser Freezer nicht zu Zwecken der Raubkopiererei benutzt werden sollte, denn dies ist im höchsten Maße strafbar. Und gerade in letzter Zeit werden immer mehr 'Crakker' und Raubkopierer erwischt!

Torsten Oppermann

Positiv: Läuft auf allen STs in jeder Auflösung, relativ günstiger Preis, einfach zu handhaben, sehr wirkungsvoll.
Negativ: Auf 1MB-STs gefreezte Programme laufen nicht auf 512KB, auf Blittertos gefreezte nicht auf „normalen", funktioniert nicht mit jedem Programm, sehr lange Ladezeit des gefreezten Produkts.

Super-Demos zum Selbermachen!

Programm: Demo Maker De Luxe, **System:** C-64, **Preis:** ca. 20 DM, **Hersteller:** Digital Marketing, Krefelder Str. 16, 5142 Hückelhoven 2, **Muster von:** siehe Hersteller.

C-64-Grafik- und Sounddemos erfreuen sich unter den Besitzern eines C-64 ungebrochener Beliebtheit. So ist wohl der Erfolg des *Demo-Designers* von **DIGITAL MARKETING** zu erklären. Nun hat die Firma einen Nachfolger herausgebracht, der es ermöglicht, auf sehr einfache Weise noch komplexere Demos selbst zu basteln, als dies bisher möglich war. Das Produkt nennt sich **DEMO MAKER DE LUXE** und ist gegenüber dem Demo-Designer tatsächlich auch als Luxusausführung zu bezeichnen. Der Lieferumfang umfaßt eine doppelseitig bespielte Diskette mit lediglich noch 7 freien Blocks und eine deutsche Anleitung.
Der Luxus fängt schon beim Einladen an, denn zu diesem Zwecke kann ein Schnellader optionell angewählt werden. Direkt nach dem Laden befindet man sich im Hauptmenü, in dem man in verschiedene Untermenüs z.B. zum Bestimmen des oberen Bildschirms, des unteren Bildschirms, zum Laden von Bildern oder Sprites usw. schalten kann. Von hier aus kann man auch ständig den Stand des selbstgebastelten Demos überprüfen.
Ein Menüpunkt wird durch einfaches Drücken der jeweiligen Zahl auf der Tastatur angewählt. Der Benutzer wird auf diese Weise automatisch in weitere Untermenüs geführt. Die Entscheidung, ob z.B. die Raster in der oberen Bildschirmhälfte an bzw. ausgeschaltet werden sollen, wird einfach durch Drücken der jeweiligen Zahlentaste in dem entsprechenden Untermenü getroffen. Mit der F1-Taste kommt man jederzeit in das nächsthöhere Menü zurück.
Und das sind nur einige Möglichkeiten, die man mit dem DEMO MAKER DE LUXE hat: Rasterzahl, -abstand, -farbe und -geschwindigkeit bestimmen, Koala-Bilder oder andere Formate zuladen, drei kleine oder eine große Scrolling Message einbauen (Text darf jeweils eine Bildschirmseite lang sein), Bilder schwabbeln lassen, Scroll und Raster hüpfen oder drehen lassen, Sprites einbauen und so weiter und so fort. Dazu werden eine Menge Zeichensätze, Bilder und Sound-Monitor-Sounds geliefert, die man nach Belieben benutzen kann (3 Sprite Alphabete, 5 große Zeichensätze, 3 kleine Zeichensätze, 10 Koala-Bilder, 20 Monitor-Sounds). Natürlich können auch selbsterstellte Bilder, Zeichensätze oder Monitor-Sounds zugeladen werden. Wer solche nicht zur Verfügung hat, kann z.B. auch Zeichensätze aus dem umfangreichen PD-Angebot der Hückelhovener Firma verwenden.

Bei dem Zusammenbau eines eigenen Demos ist lediglich zu beachten, daß bestimmte Kombinationen die Hardwarefähigkeiten des C-64 übersteigen können, sprich: Bei zu vielen zu schnell bewegten Teilen kann z.B. ein Scroll mal flackern. Durch Ändern eines Paramters läßt sich solches aber verhindern. Auch gibt es Kombinationen von Bildern und bewegten Teilen, die die Hardware überfordern. Generell sind aber fast alle Kombinationen möglich.
Besonders positiv fiel die wirklich einfache Bedienung des DEMO MAKER DE LUXE auf. Man braucht keinerlei Programmierkenntnisse, um sehr schöne Demos zu erstellen, die man übrigens auch an Freunde und Bekannte weitergeben darf. Selbstverständlich können die Demos in gepackter Form abgespeichert werden. Eine Erweiterung, die es ermöglicht, aus dem Demo ein Intro für eigene Programme zu machen, ist in Planung. Bei dem Preis von nur 19,90 DM für die Diskette ist der DEMO MAKER DE LUXE jedem Interessierten zu empfehlen. *Martina Strack*

Foto: C-64

Positiv: Einfache Bedienung über Tastatur, viele Spezial-Effekte bis ins Detail veränderbar, mitgelieferte Zeichensätze, Bilder und Sounds, selbsterstellte Zeichensätze, Bilder und Monitor-Sounds können verwendet werden, deutsche Anleitung, gutes Preis/Leistungsverhältnis.
Negativ: –

c16chris

Grafik und Text – was will man mehr?

Programm: Prowrite II, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 250 DM, **Hersteller:** New Horizons Software, **Bezugsquelle:** U.a. Atlantis, Postfach 1141, 5030 Hürth.

Mit **PROWRITE II** kommt in diesen Wochen die neueste Version dieser grafischen Textverarbeitung auf den Markt. Schon die Erstversion errang dadurch Aufmerksamkeit, daß es erstmals möglich war, farbige Grafiken in den Text einzubeziehen. Leider wies diese Version aber noch zahlreiche Schwachstellen auf und wurde deshalb nie zu einem Hit. Aber es heißt ja: Neues Spiel, neues Glück. Schauen wir dem guten PROWRITE II also mal unter den Rock:

Lieferumfang

Mitgeliefert werden ein englisches Handbuch und (genau aufgepaßt!) Workbench 1.3! Der Grund hierfür sind wahrscheinlich die neuen Druckertreiber, die PROWRITE zu schnellem Ausdruck verhelfen sollen. Da sich die Workbench 1.3 auch mit Kickstart 1.2 verträgt, kommen nicht nur die Besitzer eines Amiga 1000 in den Genuß dieser Vorteile.

Bildschirmgestaltung

Das Manko beim ersten *Prowrite* war die Interlace-Darstellung am Bildschirm, die Sehkraft und Speicherplatz kostete. Deshalb besitzt PROWRITE II nun eine Funktion zum Abdunkeln der Farben für Mega-Amigas. Die armen 512K-Besitzer erhalten auf gleicher Diskette eine zweite Programmversion, die PROWRITE in die mittlere Auflösung, also ohne Interlace, versetzt (wie umständlich!). Alle acht Bildschirmfarben können per Schieberegler eingestellt werden. Mit PROWRITE ist es außerdem möglich, mehrere Dokumente gleichzeitig zu bearbeiten. In diesem Falle wird für jedes Dokument ein eigenes Fenster geöffnet. Leider fehlt eine Anzeige, in welcher Zeile man sich befindet. Es wird nur die Seitenzahl angegeben. Icons sind nicht vorhanden; die Funktionen werden entweder per Menü oder auf Tastendruck angewählt. Am oberen Bildschirmrand zeigt ein Lineal in fünf wählbaren Maßstäben von Zoll bis Zentimeter die genaue Position der Randsteller an.

Die Textfunktionen

Die üblichen Textfunktionen, wie Löschen, Kopieren, Suchen + Ersetzen, Einrücken usw., stehen auch bei PROWRITE zur Verfügung. Leider wurde eine der wichtigsten Funktionen, nämlich der Überschreibmodus, vergessen. Das macht allerdings die rasende Geschwindigkeit wieder wett, mit der die Texte während der Eingabe formatiert werden. In Version II ist es nun auch möglich, unter Verwendung von Platzhaltern Serienbriefe zu erstellen. Kopf- und Fußzeilen sowie Titelseiten werden ebenfalls vom Programm unterstützt. Das Beste sind aber die Möglichkeiten der optischen Textaufbereitung. Zum einen kann jeder einzelne Buchstabe willkürlich in einer der acht Farben dargestellt werden. Besitzer eines Farbdruckers dürfen sich freuen! Zudem ist es möglich, beliebige Fonts im Text zu verwenden.

Ein-/Ausgabefunktionen

Aber was nützen die besten Textdarstellungen, wenn es keine entsprechenden Druckfunktionen gibt? Hier hat PROWRITE aber gut vorgesorgt. Der Ausdruck erfolgt nun über die neuen Treiber der Workbench 1.3, was zunächst einmal einen Geschwindigkeitsvorteil bedeutet. Es stehen drei verschiedene Druckarten zur Verfügung. Das Dokument kann entweder in Draft, NLQ oder als Grafikhardcopy zu Papier gebracht werden. Natürlich werden die anderen Zeichensätze und eventuell im Dokument vorhandene Bilder nur im Hardcopy-Modus auch auf dem Drucker dargestellt. Bilder kann man jederzeit von Diskette laden. Anschließend wird das Bild wie ein Brush (ich grüße alle *DPaint-II*-Benutzer!) frei im Dokument plaziert. Abspeicherbar sind bei PROWRITE II sowohl die Dokumente als auch die jeweiligen Einstellungen. Die Einstellungsdatei enthält z.B. das gewünschte Papierformat und wird automatisch beim nächsten Start geladen. Die Dokumente selbst speichert das Programm im PROWRITE-Format oder auch als reine Ascii-Datei ab. Natürlich gehen beim Ascii-Speichern die eingefügten Bilder verloren. Das Dialogfenster, mit dem die Texte geladen oder gespeichert werden, ist ein Thema für sich. Während andere Programme erkennen, welche Massenspeicher angeschlossen sind, und automatisch die entsprechenden Symbole zum Anklicken darstellen, hat PROWRITE II dazu nur einen einzigen Schalter. Damit müssen die Laufwerke der Reihe nach durchgegangen werden. Und jedesmal wird brav das Verzeichnis gelesen. Nun kann man dem Amiga ja alles vorwerfen außer Schnelligkeit beim Anzeigen der Verzeichnisse. Ich schätze, die Programmierer von PROWRITE wurden nach Stundenlohn bezahlt.

Sonstige Eigenschaften

Zwei bemerkenswerte, weil noch nicht oft auf dem Amiga gesehene Funktionen möchte ich nicht verschweigen. Da wäre zunächst die Info-Funktion, die einem wirklich alles über seinen Text verrät; als da wären: Anzahl der Buchstaben, Worte, Zeilen, Absätze, Bilder und Seiten. Erfahrene Vielschreiber können daraus angeblich etwas über ihren Stil erfahren, während das für mich wohl mehr „Bahnhof" bedeutet. Die wirklich wichtige Funktion ist dagegen die Rechtschreibüberprüfung per Wörterbuch. Zu PROWRITE II werden zwei englische Wörterbücher auf Diskette mitgeliefert. Das Hauptwörterbuch enthält über 90.000 Einträge. Daneben existiert noch ein kleineres Wörterbuch mit über 20.000 Wörtern.

Der Grund ist klar: Da PROWRITE II jedes einzelne Wort des Dokumentes im Wörterbuch sucht, ist natürlich ein kleines Verzeichnis schneller als ein großes. Auf einfache Art und Weise kann sich auch der deutsche Anwender ein deutsches Wörterbuch zurechtzimmern. Dazu muß nur eine Leerdatei mit dem Namen des Hauptwörterbuches erzeugt werden. Anschließend liest man ein paar deutsche Dokumente ein und übernimmt die Wörter einfach ins neue Wörterbuch. Nach einigen Briefen hat man bald ein individuelles deutsches Wörterbuch.

Da PROWRITE nicht kopiergeschützt ist, kann man das Ganze auch auf Festplatte installieren. Die Geschwindigkeit wandelt sich dann vom Rollstuhl zum BMW.

Bedienbarkeit

PROWRITE ist sehr übersichtlich aufgebaut. Ich selbst vermisse die Icons a lû *Textcraft* etwas, aber das ist Geschmackssache. PC-Umsteiger dürfte es freuen, daß die meisten Funktionen auch per Tastenkombination zugänglich sind. Der Cursor ist etwas langsam, aber daran gewöhnt man sich schnell. Und nach einer Stunde Einarbeitungszeit hat man auch ohne Handbuchstudium die meisten Funktionen erlernt.

Wertung

Die eigentlichen Textfunktionen, wie z.B. „Layout", leiden ein wenig unter der Bevorzugung der Grafik. Deshalb kann ich PROWRITE II den Hobbyanwendern und Besitzern eines Farbdruckers nur ans Herz legen, während ich dem professionellen Anwender nur eine lauwarme Empfehlung zukommen lasse.

Für Hobbyanwendungen dürfte der Preis aber etwas zu tief in die Brieftasche gehen. Ich selbst überlege allerdings schon, ob ich mir nicht extra für PROWRITE einen preiswerten, farbigen OKI 20 als Zweitdrukker zulegen sollte, denn: Faszinieren tät's mich schon ...

Positiv: Wörterbuch; kein Kopierschutz; einfache Bedienbarkeit; grafikfähig; farbig; Serienbriefe; auch bei 512K voll lauffähig; absturzsicher.

Negativ: Wenige Editierfunktionen (kein Überschreiben); hoher Preis; vollständig in Englisch; umständliche Lade- und Speicherfunktion.

Guido Coenen

ASM-Bazar

Neu!

Spielgerät

Eine spritzige Spielidee für viel Spielspaß unter Freunden und Bekannten.
Nur
DM 15,-

Neu!

Original Spielhallenautomat

Maße: 85 x 60
Der am meisten verkaufte Geldspielautomat Europas ist ab sofort für den privaten Spielspaß lieferbar
Nur
DM 299,-

Secret-Service Taschenheft

aus ASM-Sonderheft Ausgabe Nr. 1. Jedoch ohne Poster.
Nur
DM 5,-

ASM-Shirt

100% Baumwolle.
Prima Qualität. **Farbe:** Weiß
Bitte die Größe angeben:
S, M, L, XL
Nur
DM 19,90

Computer-Haßbuch

Jetzt gibt's den Dauerbrenner wesentlich billiger.
Nur
DM 5,-

Das neue ASM-Sonderheft

Nr. 3, mit allen Umsetzungen aus der Spielhalle.
Nur
DM 7,50

Sammelordner

Zum archivieren der heißbegehrten ASM-Zeitschriften. In diesen Ordner passen alle 10 Ausgaben eines Jahres. Material aus fester PVC-Folie. Einfache Handhabung. Farbe: Gelb
Nur
DM 15,-

Bestellungen bitte an: Tronic-Verlagsgesellschaft mbH, Versand-Service, Postfach 870, 3440 Eschwege.
Zahlungsweise: Bei Vorkasse entstehen keine weiteren Kosten. Als Nachnahme zuzgl. Nachnahmegebühr. Nachnahme ins Ausland nicht möglich.

Die gesammelten Werke – ASM 1988

Progr.-Name	Ausg.	S.	Rubrik
10 Great Games	09/88	37	Action
1943 – The Battle of Midway	10/88	48	Action
20000 Meilen unter dem Meer	09/88	60	Blickpunkt
3D Gamemaker	01/88	124	Anwender
3D Starfighter	03/88	48	Action
4th & Inches	02/88	26	Sport
* 5th Gear	11/88	13	Action
6 Pak Vol. 3	07/88	18	Kompilation
720 Grad	01/88	51	Sport
Aaargh	07/88	14	Action
ABLE ONE	07/88	126	Anwender
ACOPY ST	04/88	120	Anwender
Action Force	01/88	14	Action
* Action Force II	09/88	44	Action
Advanced OCP Art Sudio, The	05/88	127	Anwender
Advanced Tactical Fighter	04/88	62	Strategie
Afterburner	03/88	41	Action
* Agent X II	02/88	38	Action
Alex Kidd – The Lost Stars	11/88	83	Action
Alien Fires 2199 AD	11/88	112	Strategie
Alien Syndrome	09/88	127	Action
All Terrain Vehicle (ATV)	03/88	59	Sport
Alternate Reality II	03/88	90	Adventure
Alternative World Games	04/88	54	Sport
AMC Spieledisk	05/88	47	Action
Amiga Tools	05/88	124	Anwender
Amourdillo	07/88	48	Action
Anarchy	03/88	41	Action
* Andy Capp	02/88	86	Adventure
Apollo 18	01/88	62	Strategie
Archon	09/88	32	Oldie
* Arkanoid II	04/88	8	Action
Arthur Noid	11/88	52	Action
Athletic World	05/88	57	Sport
Atron 5000	09/88	121	Action
Axe	01/88	89	Adventure
B-TREE ISAM	07/88	126	Anwender
Back to the Future	07/88	106	Oldie
* Ball Blasta	11/88	53	Action
Ball Raider	04/88	46	Action
Bangkok Knights	02/88	9	Action
Bank Busters	10/88	46	Action
Barbarian II	09/88	46	Blickpunkt
* Barbarian II	10/88	8	Action
Bard's Tale III	11/88	32	Kopfnuß
* Bard's Tale III – Thief of Fate	09/88	72	Adventure
Basic Boss	10/88	124	Anwender
Basil the Great Mouse Detective	01/88	14	Action
Battle Island	11/88	14	Action
* Battle Valley	05/88	48	Action
Beat it (Jammin II)	02/88	36	Action
* Bedlam	03/88	35	Action
Best of Elite Vol. 1/Vol. 2	02/88	59	Kompilation
Better dead than Alien	09/88	14	Action
* Beyond the Ice Palace	07/88	61	Blickpunkt
Big Blue Reader, The	02/88	27	Blickpunkt
Bionic Commando	09/88	8	Action
* Black Lamp	04/88	6	Action
Black Shadow	04/88	43	Action
Blade Eagle	11/88	82	Action
Blastaball	05/88	58	Sport
Blood Brothers	10/88	18	Action
Blood Valley	05/88	42	Action
Blue War	01/88	58	Strategie
BMX Hyper Biker Sim.	05/88	61	Sport
* BMX Kidz	03/88	68	Sport
Bob Morane – Jungle	03/88	14	Action
Bob Morane – Ritterturm	03/88	14	Action
Bob Morane – Science Fiction	03/88	15	Action
Bobo	05/88	50	Action
Bocce	03/88	69	Sport
Boinggg	05/88	51	Action
Bone Cruncher	02/88	43	Action
Bootblock-Generator V2.0	10/88	123	Anwender
* Border Zone	01/88	88	Adventure
Brain Box	10/88	73	Strategie
* Brain Storm	03/88	73	Strategie
Bravestarr	02/88	44	Action
BRD	01/88	128	Education
Breach	07/88	82	Strategie
BTX-Term	04/88	125	Anwender
BTX-Term PC	05/88	124	Anwender
* Bubble Ghost	01/88	6	Action
Butcher	02/88	117	Anwender
C-128 Helper	04/88	121	Anwender
California Games	10/88	119	Sport
Canonride	07/88	43	Action
Captain America	01/88	12	Action
Card Sharks	05/88	74	Strategie
Carlos	01/88	116	Anwender
* Carrier Command	09/88	62	Strategie
Casino Roulette	07/88	81	Strategie
Cerius	09/88	39	Action
CGA-Emulator	07/88	127	Anwender
Chain Reaction	03/88	13	Action
* Chamonix Challenge	01/88	53	Sport
Championship Sprint	04/88	58	Sport
Charlie Chaplin	09/88	9	Action
Chernobyl – The Syndrome	05/88	73	Strategie
Chubby Gristle	10/88	15	Action
* Chuck Yeager's	02/88	68	Strategie
Clash	01/88	93	Adventure
Clean Up Service	02/88	35	Action
Clever & Smart	01/88	43	Action
CLIMate	03/88	119	Anwender
Cogan's Run	03/88	44	Action
Colossus Mah Jong	07/88	26	Blickpunkt
Colossus X	11/88	104	Blickpunkt
* Combat School	01/88	46	Action
Commodore 64 Variety Pack	02/88	58	Kompilation

Progr.-Name	Ausg.	S.	Rubrik
Conqueror	07/88	36	Action
Conversation with a Computer	05/88	59	Education
Corruption	10/88	80	Adventure
* Cosmic Causeway	01/88	16	Action
Crack	05/88	9	Action
Crack'ed	03/88	10	Action
Craps Academy	10/88	28	Blickpunkt
Crash Garrett	07/88	88	Adventure
Crazy Cars	02/88	55	Sport
* Crime Busters	10/88	16	Action
Crosswize	09/88	53	Action
* Cybernoid – the Fighting Machine	07/88	6	Action
* Cybernoid II	11/88	12	Action
Daley Thompson's Olympic Challenge	10/88	64	Blickpunkt
Daley Thompson's Olympic Challenge	11/88	62	Sport
Dallas Quest, The	02/88	79	Kopfnuß
Dan Dare II	03/88	8	Action
* Danger Freak	10/88	36	Action
Dark Castle	02/88	14	Action
Dark Side	10/88	42	Action
Datamat	02/88	124	Anwender
DB-Menu	11/88	129	Anwender
* Deflektor	02/88	62	Strategie
Dela-Nibbler	02/88	119	Anwender
Delta Wing	04/88	31	Blickpunkt
Deluxe Paint II PC	11/88	129	Anwender
Demo-Designer	10/88	122	Anwender
Demolition Construction Set	04/88	11	Action
Demon Stalkers	02/88	35	Action
Denizen	09/88	43	Action
Der Viruskiller	09/88	132	Anwender
Desk Commando	01/88	118	Anwender
Desolator	10/88	49	Action
Detector	09/88	44	Action
Diablo	01/88	60	Strategie
Die Drachen von Laas	10/88	78	Blickpunkt
Digi Paint	01/88	122	Anwender
Diplomacy	02/88	62	Strategie
Direct	01/88	119	Anwender
Disasm	10/88	125	Anwender
Disciple Dos 3	11/88	127	Anwender
* Discovery	03/88	36	Action
Disktool V. 6.0	03/88	117	Anwender
Dizzy	11/88	37	Action
Double Dribble	10/88	116	Sport
Double, The	02/88	26	Sport
Down at the Trolls	05/88	52	Blickpunkt
Dr. Scrime's Spook School	02/88	39	Action
* Draconus	11/88	44	Action
Dream Warrior	09/88	17	Action
Driller	01/88	36	Action
* Droid Dreams	03/88	18	Action
Droids	09/88	28	Action
Duck Hunt	02/88	16	Action
* Dungeon Master	04/88	84	Adventure
Dynatos	04/88	128	Anwender
DZ80-Makroassembler	01/88	118	Anwender
Earthlight	09/88	14	Action
Eco	02/88	63	Strategie
Eddie Edward's Super Ski	10/88	54	Sport
Ego Tests	05/88	89	Education
Eliminator	11/88	11	Action
Emetic Skimmer	04/88	46	Action
Empire	04/88	65	Strategie
Energy Warriors	03/88	50	Action
Enforcer, The	02/88	40	Action
Eternal Dagger	10/88	82	Adventure
Euro Soccer '88	09/88	58	Sport
European Super Soccer	09/88	57	Sport
Explora Time Run	09/88	76	Adventure
Eye	03/88	74	Strategie
F-1-Spirit	04/88	56	Sport
Falcon, The F-16 Fighter Sim.	04/88	61	Strategie
Fantasm	09/88	31	Action
Fantasy Zone	10/88	118	Action
Fantavision	11/88	126	Anwender
Fast'em	09/88	132	Anwender
Ferrari Formula One	03/88	70	Sport
Fighter Pilot	04/88	31	Blickpunkt
Fire & Forget	10/88	38	Action
Fire Blaster	07/88	44	Action
Fire Galaxy	05/88	50	Action
Fire Rescue Plus	05/88	127	Anwender
Firefly	04/88	38	Action
Firetrans	01/88	120	Anwender
Firetrap	01/88	40	Action
Five Star Games	02/88	60	Kompilation
Flash-Cache & Flash-Bak	02/88	122	Anwender
Fleet Street Publisher	05/88	26	Anwender
Fontasy	04/88	125	Anwender
* Football Manager II	09/88	54	Sport
Footman	07/88	47	Action
Foundations Waste	07/88	15	Action
Four Great Games	07/88	37	Kompilation
* Four Smash Hits	02/88	40	Kompilation
* Frantic Freddie	01/88	17	Action
* Fred Feuerstein	05/88	6	Action
Freedom Force	11/88	84	Action
Frightmare	04/88	10	Action
Frontline	11/88	52	Action
Fugger	05/88	86	Microwelle
Galactic Games	01/88	54	Sport
Galaxian	03/88	18	Action
Galaxy Fight	02/88	39	Action
Games Compendium Vol. 1	04/88	51	Action
Games Toolbox	03/88	118	Anwender
* Garfield	03/88	40	Action
Gary Lineker's Super Soccer	01/88	52	Sport

Progr.-Name	Ausg.	S.	Rubrik
Gauntlet II	03/88	46	Action
* GeeBee Air Rally	02/88	8	Action
Genie	04/88	127	Anwender
German Football Simulation	05/88	72	Strategie
* Get Dexter 2	05/88	8	Action
Ghost House	02/88	47	Action
* Giana Sisters	02/88	46	Action
Giganoid	04/88	9	Action
Goldrunner II	09/88	46	Action
Good Luck	09/88	66	Strategie
* Grammar Master, The	05/88	88	Education
Grand Prix Tennis	03/88	71	Sport
4 Graph in the Box	02/88	116	
Graphics Toolbox	03/88	118	Anwender
Great Baseball	09/88	124	Sport
* Great Golf	04/88	52	Sport
Great Volleyball	02/88	53	Sport
Grid Iron	03/88	74	Strategie
Grossmeister	09/88	104	Strategie
Guadalcanal	01/88	62	Strategie
Guide	07/88	124	Anwender
Gunshoot	07/88	66	Blickpunkt
Gunslinger	02/88	87	Adventure
Gunsmoke	10/88	117	Action
Gutz	07/88	48	Action
Halls of Montezuma	10/88	74	Strategie
Hanse	04/88	25	Oldie
Happy Text	03/88	120	Anwender
Harvesting Moon, A	02/88	88	Adventure
* Hattrick	03/88	68	Sport
* Hawkeye	10/88	18	Action
Helicopter Simulation	01/88	61	Strategie
Helidrop	02/88	7	Action
Herbert	04/88	16	Action
Hercules – Slayer of the Damned	09/88	50	Action
Herobotix	07/88	43	Action
High-Screen-CAD	02/88	126	Anwender
Hopping Mad	09/88	13	Action
Hostages	10/88	65	Blickpunkt
* Hostages	11/88	10	Action
Hotshot	09/88	7	Action
Hunters Moon	02/88	47	Action
Hypra Ass 16	07/88	122	Anwender
I, Alien	01/88	10	Action
* Icehockey	05/88	63	Sport
Imperium – Der Auftrag	11/88	54	Microwelle
* Impossible Mission II	07/88	42	Action
Indian Mission	09/88	61	Blickpunkt
* Indoor Sports	02/88	58	Sport
Infiltrator II	07/88	41	Action
Insanity Fight	01/88	8	Action
Inside Outing	02/88	18	Action
Inspector Gadget	04/88	18	Action
* Interceptor	09/88	64	Strategie
International ST Soccer	07/88	65	Sport
Intrigue	10/88	84	Adventure
* IO	07/88	40	Action
Irodon	05/88	38	Action
Iron Horse	09/88	18	Action
Isnogud	01/88	42	Action
* Jack the Ripper	01/88	92	Adventure
Jet Bike Simulator	04/88	55	Sport
Jigsaw Mania	04/88	59	Strategie
* Jinxter	03/88	86	Adventure
Journey to the Centre of the Earth	07/88	89	Adventure
Jungle Olympics	11/88	43	Blickpunkt
* Kaiser	05/88	71	Strategie
Kampf um die Krone	09/88	122	Microwelle
Kane II	10/88	46	Action
* Karnov	07/88	52	Action
Karting Grand Prix	04/88	58	Sport
Katakis	05/88	39	Blickpunkt
* Katakis	09/88	10	Action
Kelly X	01/88	44	Action
KGB Agent	02/88	115	Action
Killdozers	10/88	35	Action
King of Chicago	04/88	83	Adventure
Knight Games II	03/88	44	Action
Knightmare	02/88	88	Adventure
Komplette Schachprogramm, Das	03/88	105	Strategie
Kung-Fu Kid	03/88	45	Action
Kung-Fu Knights	09/88	12	Action
Kurdis	11/88	128	Anwender
Kwasimodo	03/88	47	Action
Lane Mastodon vs. the Blubbermen	09/88	73	Adventure
Larry and the Ardies	07/88	46	Action
Las Vegas	04/88	61	Strategie
Lazer Tag	09/88	11	Action
Leaderboard	05/88	31	Oldie
Leatherneck	09/88	52	Action
Legacy of the Ancients	03/88	30	Kopfnu
* Legend of the Sword	09/88	78	Adventure
Legend of Zelda, The	02/88	10	Action
* Les Ripoux	01/88	86	Adventure
Lifeforce	01/88	47	Action
Liga Star	01/88	121	Anwender
Little Green Man	03/88	37	Action
Live Ammo	02/88	60	Kompilation
Live and let die	11/88	17	Blickpunkt
Lords of Conquest	05/88	74	Strategie
Lucas Film Games	02/88	58	Kompilation
M.U.L.E.	11/88	26	Oldie
Mach 3	01/88	8	Action
Mad Balls	02/88	15	Action
Magnetron	05/88	11	Action
Main Frame	10/88	44	Action
Manhattan Dealers	07/88	35	Action

Progr.-Name	Ausg.	S.	Rubrik
Maniax	09/88	40	Action
Marauder	09/88	12	Action
Maschinenschreiben	05/88	88	Anwender
Mask 3 – Venom strikes back	09/88	46	Action
Master Blaster	09/88	34	Action
Masters of the Universe – The Movie	02/88	17	Action
Matchday II	02/88	54	Sport
Matta Blatta	09/88	18	Action
Maze Hunter 3D	11/88	84	Action
Mean Streak	01/88	12	Action
* Menace	11/88	8	Action
Mephistor Roma	02/88	106	Strategie
Metroid	11/88	86	Action
Metropolis	01/88	84	Adventure
Mewilo	01/88	57	Blickpunkt
* Mewilo	05/88	117	Adventure
MGOS V 2.2	09/88	133	Anwender
Mickey Mouse	09/88	51	Action
Mickey Mouse	10/88	12	Action
Micro League Wrestling	04/88	57	Sport
Micro MUD (Multi User Dungeon)	07/88	89	Adventure
* Might and Magic	09/88	75	Adventure
* Mike Tyson's Punch Out	05/88	56	Sport
Mind Dance Vol. II	04/88	59	Strategie
* Minden	03/88	72	Strategie
Mindfighter	10/88	81	Adventure
* Mini-Putt (Level 2)	03/88	60	Sport
Mirax Force	07/88	45	Action
Mission Genocide	07/88	30	Action
* Moley Christmas	02/88	10	Action
Monopoly de Luxe	09/88	64	Strategie
Morpheus	02/88	12	Action
Mr. Wino	09/88	50	Action
Multi ST	10/88	123	Anwender
Multiface 128	04/88	126	Anwender
Multiprint	04/88	126	Anwender
Myth of Darkness, The	01/88	84	Adventure
Nebulus (ST/Amiga)	10/88	48	Blickpunkt
* Nemesis II	01/88	35	Action
Netherworld	09/88	16	Action
Nigel Mansell's Grand Prix	03/88	69	Sport
Night Racer	10/88	58	Sport
Night Racer	10/88	58	Sport
Nightraider	10/88	45	Action
Nirvana	09/88	131	Anwender
Nord + Bert	01/88	93	Adventure
Northstar	05/88	14	Action
Norton Utilities, Advanced Edition	11/88	127	Anwender
Now Games 5	09/88	29	Kompilation
Obliterator	07/88	44	Action
* Octapolis	03/88	8	Action
Off Shore Warrior	11/88	14	Action
Oids	05/88	7	Action
Omega One	01/88	15	Action
Oops!	10/88	41	Action
* Ooze – Als die Geister mürbe wurden	09/88	74	Adventure
Operation Ahoria	07/88	43	Action
Othello	07/88	81	Strategie
Out of this World	02/88	46	Action
Out Run	02/88	51	Sport
Outfire	04/88	86	Microwelle
Overlander	10/88	39	Action
Pac-Land	05/88	12	Action
Pack of the Golden Games, The	03/88	10	Kompilation
Page Setter	02/88	120	Anwender
Pandora	09/88	42	Action
Paul Whitehead's Schachschule	02/88	105	Strategie
PC-Tools de Luxe	03/88	116	Anwender
Pegasus Bridge	01/88	60	Strategie
Penguin Land	10/88	118	Action
Pengy	02/88	42	Action
Phalanx II	02/88	36	Action
Phantom Club	01/88	15	Action
Phoenix	01/88	10	Action
Picture Printer Modul	02/88	120	Anwender
Piggy	03/88	15	Action
Pink Panther	03/88	52	Blickpunkt
Pink Panther	04/88	13	Action
Pirate Base	05/88	10	Action
Pirates!	01/88	79	Kopfnuß
Play for your Life	02/88	56	Sport
Plus-Text 80	09/88	134	Anwender
Point X	03/88	48	Action
* Police Quest	03/88	88	Adventure
Poltergeist	09/88	9	Action
Pool	05/88	62	Sport
* Pool of Radiance	11/88	108	Adventure
* Ports of Call	04/88	64	Strategie
Power at Sea	05/88	40	Action
Power Pack	02/88	59	Kompilation
Power Play	02/88	64	Strategie
Powerstyx	07/88	66	Blickpunkt
Primus	03/88	121	Anwender
Professional Adventure Writing System, The	03/88	123	Anwender
Professional BMX Sim.	05/88	62	Sport
* Professional Ski Sim.	01/88	52	Sport
Prologic DOS Classic	02/88	124	Anwender
Protext	02/88	126	Anwender
Protium	09/88	50	Action
PsionChess	01/88	104	Strategie
Psycho Pigs UXB	10/88	50	Action
Psycho Soldier	02/88	18	Action
* Quadralien	05/88	18	Action
* Questron II	07/88	86	Adventure
Quinto-Utility-Pack	11/88	130	Anwender
Quizmaster	10/88	76	Microwelle
QUO VADIS	07/88	91	Microwelle
R.T. Smith's Cyberknights	07/88	46	Action
Rad Racer	10/88	120	Sport
Rallye Master	02/88	55	Sport
Rampage	01/88	38	Action
Ramparts	01/88	38	Action
Rastan	03/88	16	Action
Raster Bike	07/88	18	Action
Readysoft Finanzbuchhaltung	07/88	121	Anwender
Red Storm Rising	11/88	50	Blickpunkt
Return to Atlantis	04/88	12	Action
Return to Genesis	07/88	38	Action
Rhesus negativ	10/88	77	Microwelle
Rimrunner	05/88	15	Action
Road Blasters	10/88	38	Action
Road Warrior	05/88	10	Action
Road Wars	04/88	40	Action
Roadwar Europe	02/88	65	Strategie
Rockfort	05/88	44	Action
Rocky	03/88	115	Action
Roger Rabbit	11/88	45	Blickpunkt
Rogue	10/88	15	Action
Rollaround	04/88	18	Action
Rollerboard	02/88	54	Sport
* Rolling Thunder	03/88	39	Action
Romantic Encounters	07/88	87	Adventure
Rommel Battles for North Africa	10/88	74	Strategie
Rygar	01/88	45	Action
S.M.A.S.H.E.D.	03/88	89	Adventure
S.T.A.F.F.	07/88	31	Action
Sac û dos	03/88	128	Education
Salamander	07/88	11	Action
Samson	01/88	120	Anwender
* Samurai Warrior	07/88	16	Action
* Sapiens	01/88	90	Adventure
Sarcophaser	09/88	29	Action
Sargon III	10/88	75	Strategie
Schnell und sicher zum Führerschein	03/88	128	Education
Scout	05/88	14	Action
Screaming Wings	02/88	13	Action
* Scrupels	02/88	61	Strategie
Scull Diggery	01/88	35	Action
Scumball	04/88	40	Action
Seconds Out	05/88	60	Sport
Shackled	09/88	11	Action
Shadow-Writer	07/88	123	Anwender
* Shadowgate	04/88	78	Adventure
Shanghai	10/88	114	Oldie
Shanghai Karate	05/88	38	Action
She-Fox	09/88	48	Action
Sherlock, The Riddle of the Crown Jewels	07/88	90	Adventure
Shinobi	11/88	85	Action
Shuffleboard	07/88	69	Sport
Side Arms	05/88	47	Action
Sideview	02/88	122	Anwender
* Sidewinder	05/88	43	Action
Skate Crazy	10/88	57	Sport
Skate or Die	01/88	50	Sport
Sky Fox II	03/88	38	Action
Skyrider	02/88	7	Action
Slaine from 2000 AD	01/88	86	Adventure
Slalom	02/88	56	Sport
Slaygon	04/88	81	Adventure
Small-C (PD)	07/88	54	Anwender
Soccer Games '88	07/88	80	Strategie
Soccer King	04/88	53	Sport
Soldier of Light	09/88	34	Action
Solid Gold	02/88	59	Kompilation
Solitaire Royal	07/88	84	Strategie
Sorcerer Lord	07/88	83	Strategie
Sound Digitizer	02/88	127	Anwender
* Space Baller	02/88	6	Action
Space Pilot II	04/88	10	Action
* Space Quest II	03/88	90	Adventure
Space Racer	09/88	43	Action
Space Relief	01/88	18	Action
Space Trader	10/88	72	Strategie
Spidertronic	07/88	50	Action
Spindrone	07/88	8	Action
Spinworld	07/88	66	Blickpunkt
Spitfire 40	04/88	31	Blickpunkt
Spooky Castle	07/88	50	Action
Spore	05/88	48	Action
Spy vs. Spy I	02/88	8	Action
St. Pauli	07/88	90	Adventure
* Star Goose	10/88	14	Action
Star Painter ST	02/88	123	Anwender
* Star Trash	09/88	38	Action
Star Trooper	09/88	31	Action
Star Wars	01/88	7	Action
Starball	11/88	36	Action
* Starray	09/88	6	Action
Starways	05/88	46	Action
* STI	03/88	91	Adventure
Stock Market	09/88	66	Strategie
STOS	11/88	132	Anwender
Strange New World	04/88	43	Action
Street Fighter	10/88	13	Action
Street Hassle	01/88	18	Action
* Street Sports Soccer	07/88	68	Sport
Strip Poker II Plus	05/88	75	Strategie
Subterranea	07/88	36	Action
Suicide Mission	11/88	37	Action
* Summer Edition	11/88	60	Sport
* Summer Olympiad	10/88	52	Sport
Summertime Specials	11/88	42	Action
Sunburst	04/88	35	Action
Sundered Sword	03/88	91	Adventure
Super Hang-On	02/88	52	Sport
Super Hero	10/88	43	Action
Super Stuntman	07/88	43	Action
Super Tennis	09/88	127	Sport
Super Trolley	09/88	42	Action
Superbase	03/88	122	Anwender
Superbase Professional	07/88	120	Anwender
* Supercup Football	10/88	56	Sport
Sword Slayer	09/88	18	Action
Sys Cracker	01/88	120	Anwender
Taekwondo	03/88	9	Action
Talladega	02/88	52	Sport
Tangent	09/88	27	Action
* Tanglewood	01/88	82	Adventure
* Target	07/88	45	Action
Task III	04/88	42	Action
Teddy Boy	02/88	46	Action
Teladon	09/88	40	Action
Tennis	09/88	126	Sport
* Terramex	03/88	12	Action
Terramex	07/88	93	Kopfnuß
Tetra Quest	11/88	15	Action
* Tetris	04/88	60	Strategie
Textmaker	05/88	126	Anwender
The American Civil War	10/88	74	Strategie
The Art of Chess	07/88	104	Strategie
The Bard's Tale III	10/88	90	Kopfnuß
The Destiny Knight	04/88	88	Kopfnuß
The Empire Strikes Back	09/88	58	Blickpunkt
The Fury	09/88	47	Action
The Graphic Studio	07/88	122	Anwender
The Paranoia Komplex	04/88	68	Blickpunkt
The Quest for the Golden Egg Cup	11/88	111	Adventure
The Runner	09/88	28	Action
The Three Stooges	09/88	39	Action
* The Train	04/88	42	Action
The ultimate Soundtracker	07/88	24	Blickpunkt
* The Winter Edition	07/88	62	Sport
* The World's Greatest	10/88	57	Kompilation
Thexder	01/88	42	Action
Thing	05/88	49	Action
Thunderboy	03/88	13	Action
Thundercats	02/88	38	Action
Thundercross	04/88	17	Action
Tiebreaker	04/88	55	Sport
* Time Bandit	04/88	14	Action
Time Fighter	04/88	13	Action
Tischtennis	11/88	55	Microwelle
* To Be On Top	01/88	48	Action
To Hell and back	10/88	42	Action
* Top Ten Collection	05/88	16	Action
Toptex	05/88	125	Anwender
Tour de Force	05/88	61	Sport
Transmuter	02/88	36	Action
Trashheap	02/88	7	Action
Trauma	01/88	9	Action
* Traz	04/88	36	Action
Trivia Trove	03/88	77	Strategie
Trivial Fruit	07/88	84	Strategie
Trojan Warrior	10/88	19	Action
Troll	05/88	15	Action
* Tube Runner	07/88	37	Action
Tune Up!	01/88	117	Anwender
Tunesmith	09/88	134	Anwender
Turbo Editor	01/88	121	Anwender
Turbo GT	01/88	54	Sport
Turbo Pascal 4.0	04/88	122	Anwender
Turbo Pascal Maskengenerator	05/88	123	Anwender
Turbo ST	03/88	71	Sport
Turlogh le Rodeur	01/88	88	Adventure
Typhoon	11/88	42	Action
Typhoon Thompson	11/88	46	Action
UBM-Text 2.2	02/88	118	Anwender
UCM (Ultimate Combat Mission)	07/88	43	Action
Ultima V	11/88	28	Blickpunkt
UMS	05/88	90	Kopfnuß
Unitrax	07/88	8	Action
* Universal Military Simulator (UMS)	03/88	76	Strategie
* Vampire's Empire	03/88	50	Action
Vectorball	10/88	40	Action
Vengeance	01/88	18	Action
Vie et Morts des Dinosaures	01/88	128	Education
Vindicator	10/88	50	Action
Viruskiller, V 1.3	09/88	135	Anwender
Volleyball	02/88	50	Sport
Volleyball Simulator	05/88	58	Sport
Vyper	05/88	46	Action
Wall, The	03/88	38	Action
War Cars & Constr. Set	03/88	47	Action
War Heli	04/88	30	Blickpunkt
War Heli	05/88	36	Action
Warlock	07/88	41	Action
* Warlock's Quest	07/88	10	Action
Warzone	10/88	17	Action
Wasteland	09/88	79	Adventure
Way of the little Dragon	02/88	44	Action
Werewolves in London	01/88	9	Action
* Where Time stood still	10/88	10	Action
Whirligig	10/88	49	Action
Winter Games	02/88	26	Oldie
* Winter Olympiad '88	03/88	58	Sport
Wizard Warz	07/88	14	Action
Wizard's Crown	03/88	80	Oldie
Wolfman	04/88	81	Adventure
World Class Leaderboard Vol. 2	10/88	58	Sport
* World Soccer	02/88	48	Sport
World War I	07/88	81	Strategie
Wu Lung	07/88	26	Blickpunkt
Xecutor	01/88	36	Action
Xen	02/88	44	Action
XR-35	04/88	46	Action
Yeti	09/88	44	Action
Zak MacKracken	11/88	114	Blickpunkt
* Zarch	01/88	39	Action
* Zero Gravity	09/88	57	Sport
Zillion	02/88	14	Action
Zillion II	03/88	46	Action
Zoom	09/88	14	Action
Zorlide C	03/88	118	Anwender

Impressum

Herausgeber
Axel Gredé (verantw.)

Chefredakteur
Manfred Kleimann (M.K.)

Redaktion
Bernd Zimmermann (bez), Martina Strack (str), Frank Brall (fb), Ottfried Schmidt (os), Michael Suck (msu), Volker Lohrengel (vl), Torsten Opperman (to), Mathias Siegk (mats)

Redaktion »secret service«
Ulrich Mühl (uli), Torsten Blum (tob)

Freie Mitarbeiter
Peter Braun (pb), Robert Fripp (fripp), Rudi Soltar (rs), Moritz Thiemann-Zahn (motz), Uwe Winkelkötter (uwe)

Gestaltung
M.B.M. New Pardon, Eschwege

Comics
Stefan Bayer

Titel
Mark Bromley

Fotos
Frank Brall, Fred G. Hußmann, Uwe Siebert

ASM London
Davencross Ltd., Mulliner House, Flanders Road, London W4 1NN, England

Anzeigenleitung
Hartmut Wendt, Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 3 ab 1.5.88

Satz
Grunewald Satz & Repro GmbH, 3500 Kassel

Reproduktion
Repro Team Kassel GmbH, 3501 Niestetal-Sandershausen

Druck u. Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co KG, 3500 Kassel,

Vertrieb
Verlagsunion, 6200 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Östereich, Schweiz

Abonnement
Jahresabonnementpreis (10 Ausgaben) DM 59,50
Ausland DM 73,-
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich um diesen Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung
Tanja Mosebach, Ursula Westphal, Tel.: 05651/30011

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlagsgesellschaft mbH, Postfach 870, 3440 Eschwege
Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Telefax 0 56 51 / 3 00 14
Mailbox 0 56 51 / 3 00 15
Bildschirmtext 0 56 51 / 3 00 16

Manuskripte
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte kann keine Garantie übernommen werden.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW)
IVW
ISSN 0933-1867

Die Gewinner aus ASM Nr. 10/88

Code Masters lädt nach England ein. Den Wocheend-Trip nach Birmingham gewann: Dirk Wöhler, 6200 Wiesbaden-Naurod.

Die Gewinner der 10 T-Shirts und der 10 Sport-Kappen werden separat benachrichtigt.

Delta Soft verloste **BIONIC COMMANDO** je fünfmal für Amiga, ST und C-64 (Disk.). Die Gewinner sind:
(C-64)
Georg Appel jr., 2855 Stubben, David Falk, 8520 Erlangen, Sebastian Harrer, 4100 Duisburg 14, Markus Tenbrock, 4290 Bocholt, Stefan Zipfel, 8642 Ludwigsstadt.
(Amiga)
Thomas Achtzehner, 3180 Wolfsburg 1, Markus Barthel, 8800 Ansbach, Frank Degelmann, 8682 Geroldsgrün, Jörg Meierburthold, 5800 Hagen 1, Volker Römhild, 3250 Hameln.
(ST)
Frank Christoph, 4800 Bielefeld 1, Robert Gratz, 7410 Reutlingen 2, Alexander Hartung, 6800 Mannheim 31, Stefan Kiewitt, 2803 Wenke, Matthias Lederle, 8500 Nürnberg 60

Linel hatte das Schwert von **DRAGON SLAYER** spendiert und außerdem noch fünfmal das Game für den Amiga. Gewonnen wurden die Games von:
Manfred Görigk, 5047 Wesseling, Markus Kuffler, 6700 Ludwigshafen, Markus Schmidtke, 2804 Lilienthal, Jong Sinner, 7777 Bissen, Christian Steichen, 3347 Leudelange.

Das Schwert geht an:
Thomas Franziskowski, 8000 München 40.

Beim **Merkur Spielothek-Wettbewerb** gab's als Hauptgewinn einen echten Flipper zu gewinnen. Wer ihn bald bei sich zuhause haben wird, verraten wir jetzt:
Wilfried Mohring, 8901 Stadtbergen

Als Trostpreise gab's drei Freispiele in einer Merkur-Spielothek. Die Gewinner werden der „Fülle" wegen hier nicht einzeln aufgeführt sondern seperat benachrichtigt.

Für die Anwender-Freaks hatte **Metacomco** dreimal **PASCAL V.2** und zweimal **METACOMCO TOOLKIT** für Amiga verlost. Dreimal Pascal gingen an:
Oliver Graf, 2000 Hamburg, Norbert Grebe, 6072 Dreieich, Ortwin Schäfer, 4500 Osnabrück.
Über das Toolkit können sich freuen: Kurt Schröder, 7500 Karlsruhe und Manfred Schumann, 4030 Ratingen.

Der Wettbewerb, der mit **OCEAN'S DALEY BIKE** überschrieben war, hatte wohl die schwierigsten Fragen, die je in einer ASM gestellt wurden. Selbst bei der Vielzahl der Einsendungen, die wir auch für diesen Wettbewerb hatten, fanden sich nicht genügend „Gewinner", weil kaum jemand die Fragen richtig beantwortete. Wir wollen deshalb die richtigen Antworten hier nochmal veröffentlichen. Und weil's so schwierig war, haben auch die Leute Preise erhalten, die die zweite Frage nicht richtig beantwortet hatten (war ziemlich schwierig, geben wir zu). Hier also nochmal die Fragen mit den richtigen Antworten:
1. Wer außer Daley Thompson konnte seinen olympischen Titel erfolgreich verteidigen? Richtig ist: Bob Mathias.
2. Daley Thompson hat nie einen Zehnkampf in England gewonnen (richtig/falsch)? Richtig ist richtig.
3. Wer ist der Boss von OCEAN-SOFTWARE? Richtig ist: David Ward.
Und hier sind also diejenigen, die entweder alles richtig beantwortet haben oder nur die zweite Frage falsch beantworteten. Den ersten Preis, ein Rennrad von OCEAN, gewann:
Jan Jacoby, 4005 Meerbusch 1

DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE erhielten:
(C-64 Disk.):
Lee Boyce, 1000 Berlin 41, Markus Dietl, 7070 Schwäbisch Gmünd, Sven Fischer, 3340 Wolfenbüttel, Sebastian Heger, 4790 Paderborn, Christoph Pukall, 3101 Höfer, Alexander Seltsam, 6711 Gerolsheim.
(Amiga)
Jan Brincker, 2407 Bad Schwartau, Claus Haberlah, 3300 Braunschweig, Michael Köhler, 4404 Telgte, Stephan Kurz, 7800 Freiburg, Stefan Lauterbach, 4048 Grevenbroich 1, Robert Oechsler, 6050 Offenbach.
(CPC Disk.)
Christian Reichert, 8503 Altdorf.

ASM-Generalkarte

Wir danken den hier aufgeführten Häusern für ihre freundliche Unterstützung!

(1) Delta Soft, Schönwalderstraße 55, 1000 Berlin 20, Tel.: (0 30) 3362063.
(2) Shw-Computer, Schachtweg 5A, 3180 Wolfsburg, Tel.: (0 53 61) 1 43 77
(3) Bienengraeber, Ottenser Str. 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (0 40) 5 40 12 17
(4) CSJ Computersoft, Auf dem Schacht 17, 3203 Sarstedt 4, Tel.: (0 50 66) 40 31.
(5) reline Software, Königstr. 55, 3000 Hannover 1. Tel.: (0511) 315834.
(6) Astro-Versand, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (05 61) 88 01 11.
(7) Mediencenter Iserlohn, Werningerstr. 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599.
(8) ha-ku-soft, Bahnstr. 38, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 11) 32 85 55.
(9) Joysoft, Pempelforterstr. 47, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 21) 36 44 45.
(10) Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2. Tel.: (0 21 01) 60 70.
(11) Micro-Händler, Malmedyer Straße 27, 4050 Mönchengladbach, Tel.: (02 61) 66 50 96 - 98.
(12) Diamond Software, Regentenstr. 178, 4050 Mönchengladbach. Tel.: (0 21 61) 2 16 39.
(13) Compy-Shop OHG, Gneisenaustr. 29, 4330 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (02 08) 49 71 69.
(14) Medien Center, Werminger Str. 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.
(15) Schuster Elektronik, Obere Münsterstr. 33, 4620 Castrop-Rauxel. Tel.: (02305) 3770.
(16) Leisuresoft Deutschland GmbH, Industriestr. 23, 4709 Bergkamen-Rünthe. Tel.: (0 23 89) 60 71.
(17) Mastertronic, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest, Tel.: (0 29 21) 7 50 28.
(18) Ariolasoft, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel: (0 52 44) 4 08 - 0.
(19) Korona-Soft, Siegfriedstr. 36, Postfach 31 15, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 2 66 36.
(20) Lindenschmidt, Schulstr. 14, 4972 Löhne, Tel.: (05732) 72849
(21) Soft- u. Hardware-Haus Bornemann, Kurt-Schumacher-Str. 60, 6100 Darmstadt 13, Tel.: (0 61 51) 59 51 13.
(22) Kingsoft, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (0241) 152051
(23) Bomico, Elbinger Straße 1, 6000 Frankfurt 90, Tel.: (069) 706050.
(24) Teledienst, Gebrüder-Lang-Str. 7, 6360 Friedberg.
(25) Gamesoft, Hospitalstr. 6, 6450 Hanau, Tel.: (0 61 81) 25 23 81.
(26) MN-Hobby Soft, Hard & Software-Versand, Inh. Michael Naujoks, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (06201) 18 12 03.
(27) Diabolo-Versand, Melanchthonstr. 75/1, 7518 Bretten. Tel.: (0 72 52) 30 58.
(28) Computer Shop, Landsbergerstr. 135, 8000 München 2, Tel.: (0 89) 5 02 24 63.
(29) Funtastic ComputerWare, Müllerstr. 44, 8000 München 44, Tel.: (0 89) 2 60 95 93.
(30) MicroPhase, Nymphenburgerstr. 178, 8000 München 40.
(31) Software-Magazin, Wilhelm-Busch-Str. 34, 8000 München 71.
(32) ZS Soft, Microtrading, Nonntal 11, 8240 Berchtesgaden, Tel.: (0 86 52) 6 30 61.
(33) T.S. Datensysteme, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg 80, Tel.: (09 11) 28 82 86.
(34) Softwareversand Herbert Müller, Dorfstraße 1, 8852 Rain-Unterpeiching.
(35) micro-partner, Goethestr. 1, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 18 34 o. 18 35.
(36) G.T.I. GmbH, Oberhöchstadter Str. 53b, 6370 Oberursel/Taunus, Tel.: (06171) 53863/73048.
(37) MLS Computersysteme und Versand, Sonnenblickallee 9, 3550 Marburg, Tel.: (0 64 21) 2 30 48.
(38) Arnor (Deutschland) Ltd, Hans-Henny-Jahn-Weg 21, 2000 Hamburg 76.
(39) Jumbo Soft, Horemannstr. 2, 8000 München 19, Tel.: (0 89) 1 23 40 65.
(40) TommySoftware, Selchower Str. 32, 1000 Berlin 44, Tel.: (0 30) 6 21 40 63.
(41) Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, (0 28 22) 5 21 51.
(42) Rainbow Arts Software GmbH, Hansaallee 201, 4000 Düsseldorf 11.
(43) CCD, Burgstr. 9, 6228 Eltville
(44) Andreas Bachler, Postfach 429, 4290 Bocholt Tel.: (02871) 183088
(45) Time Warp GmbH, Grasweg 7, 2857 Langen 3, Tel.: (04743) 7957.
(46) SVS Scholz, Marienburger Str. 20, 5628 Heiligenhaus, Tel.: (02056/3125.
(47) CoSi Computerspiele, -Simulationen, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: (0 45 31) 8 31 64.
(48) Magic-Computerspiele Trierer Straße 110 8500 Nürnberg 50 (09 11) 4 88 71
(49) Powersoft, Wittenauer Str. 7, 1000 Berlin 26, Tel. (0 30) 4 02 59 41
(50) Digital Marketing, Krefelder Str. 16, 5142 Hückelhoven 2, Tel.: 0 24 35 - 20 86

Der praktische Einkaufsführer

c16chris

GAME OVER! Kontakte, die Sie nutzen sollten!

A

Advance Software Promotions Ltd, 17 Staple Tye, Harlow, Essex CM18 7LX, Tel.: (0 04 42 79) 41 24 41.
Alligata, 1 Orange Street, Sheffield S1 4DW. Tel.: (0 04 47 42) 75 57 96.
AMC-Verlag, Blücherstr. 17, 6200 Wiesbaden.
Amstrad GmbH, Robert Koch Straße 5, 6078 Neu-Isenburg, Tel.: (0 61 02) 30 02 - 0.
A+S-Software, Louise-Schroeder-Str. 7, 3000 Hannover 61.
Anco Software, 4 Westgate House, Spital Street, Dartford, Kent.
Arnor (Deutschland) Ltd, Hans-Henny-Jahn-Weg 21, 2000 Hamburg 76.
Atari Corporation Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (0 61 42) 20 90.
Atlantis, Dunantstr. 53, 5030 Hürth, Tel.: (0 22 33) 41 0 81
Atlantis Software Ltd, 28 Station Road, London SE25 5AG.
Audiogenic, 12 Chiltern Enterprise Centre, Station Road, Theale, Berks. RG7 4AA, England.

B

Bialke-Berendsen-Gliszczynski, Beimoorweg 2-4, 2070 Ahrensburg, Tel.: (0 41 02) 4 39 40.
Bienengraeber, Ottensener Str. 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (040) 5401217.
Bubble Bus, 87, High Street, Tonbridge, Kent TN9 1RX.

C

Cascade Games, Harrogate HG1 5BG, England.
CCD, Karin Meyfeldt, Schöne Aussicht 41, 6229 Walluf.
CCP Software-Entwicklung, Postfach 602, 3550 Marburg/Lahn.
Ce TEC Trading GmbH, Lange Reihe 29, 2000 Hamburg 1.
Code Masters, Beaumont Business Centre, Beaumont Close, Banbury, Oxon, England.
Comidos Software, Krefelder Str. 289, 4100 Duisburg-Rheinhausen.
Computer Bauer, Schwanseestr. 43, 8000 München 90, Tel.: 0 89 / 6 90 87 67.
Computer Hard & Software, Postfach 301033, 4000 Düsseldorf.
Computer-Service, Thomas Müller, Postfach 2526, 7600 Offenburg, Tel.: (07 81) 7 69 21.
Comsoft (ComSOFT), Fuggerstr. 4, 8901 Stadtbergen 2.
CRL, CRL Group PLC, CRL House, 9 Kings Yard, Carpenters Road, London E15 2HD.

D

Data Becker, Merowingerstr. 30, 4000 Düsseldorf.
Data Beutner KG, Hauptstr. 10-14, 2217 Kellinghusen, Tel.: (0 48 22) 22 21.
DELA-Elektronik, Maastrichter Str. 23, 5000 Köln.
Deltacom, Hölderlinstr. 16, 4100 Duisburg 14, Tel. 02135/57633.
Detlev Schwartz, Marschallstr. 4, 8000 München 40.
Digital Integration, Watchmoor Trade Centre, Watchmoor Road, Pemberley, Surrey GU15 3AL, England.
Digital Research, Hansastr. 15, 8000 München 21.
Discovery, Friedrich-Spee-Str. 11, 8700 Würzburg.
Domark, 22 Hartfield Road, London SW19 3TA.
Döbbelin & Böder, Wickenerstr. 50, 6093 Flörsheim.
Drebenstedt Computerservice, Eisenstr. 1, 4006 Erkrath 2, Tel.: (0 21 04) 31679.
DTM Computershop GmbH, Luisenstraße 47, 6200 Wiesbaden (CBM/STAR Systemhändler, Amiga & PC Software), Tel.: 06121/562091.
DTM Werbung & EDV GmbH, Poststraße 25, 6200 Wiesbaden-Bierstadt (CBM/STAR Systemhändler, Amiga & PC Software), Tel.: 06121/560084.
DTM, Bornhofenweg 5, 6200 Wiesbaden.
Düsi Software, Meisenweg 6, 7073 Lorch.
Durell Software, Castle Lodge, Castle Green, Taunton TA1 4AB.
DW Software, 62 Lascalles Avenue, Whithernsea, North Humberside, HU19 2EB. Tel.: (00 44 96 42) 2070.
Dynamics Marketing GmbH, Postfach 112005, 2000 Hamburg 11.

E

EAS Computertechnik, Ferdinandstr. 16, 4630 Bochum 1, Tel.: (0234) 34307.
EBG, Rosenkavalierplatz 12, 8000 München, Tel.: (0 89) 91 90 47.
EDV-BV GmbH, Wernbergstr. 44, 8473 Pfreimd.
Electric Dreams, 31 Carlton Crescent, Southampton.
Electronic Arts, Langley Business Centre, 11-49 Station Rd, Langley, New Slough, Berks SL3 8YN, England
Electronic Arts, 1820 Gateway Drive, San Mateo, CA 94404, USA.
Elite Systems Ltd, Anchor House, Anchor Road, Aldridge, Walsall, WS9 8PW, West Midlands.
Endurance Games, 28 Little Park Gardens, Enfield, Middlesex EN2 6 PG, England.
Bernhard Engl, Bunsenstr. 13, 8000 München 83.
English Software, 29 Willow Park, Fallowfield, Manchester M14 6XT.
Eurogold, Daimlerstr. 11, 4044 Kaarst 2.
Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (02822) 52151.

F

Falken-Verlag GmbH, Schöne Aussicht 21, 6272 Niedernhausen/Ts., Tel.: (06127) 70290.
Final Frontier Software, 18307 Burbank Blvd, Suite 108, Tarzana, CA 91356. USA.
Financial Systems Software, Brampton, Croome Road, Defford, Worcs. WR8 9AR, Tel.: (0044905) 611463.
Firebird Software, 74 New Oxford Street, London WC1A 1PS, England.
Focus, Friesenstr. 14, 3000 Hannover 1.
Axel Fuchs, Gaisbergstr. 36, 6900 Heidelberg, Tel.: (0 62 21) 2 66 99.

G

Gargoyle Games, Sedgley Road East, Tipton, West Midlands DY4 7UJ.
Gepo-Soft, Gertrudenstr. 31, 4220 Dinslaken.
Gigge Electronics, Schneefernerring 4, 8500 Nürnberg 50.
Gilsoft, 2Park Crescent, Barry S. Glam. CF6 8HD.
Grand Slam Entertainments, 12-18 Paul Street, London EC2A 4JS, England.
Gremlin Graphics, Unit 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.
Joachim Guenster, Mühlenstr. 12, 5431 Boden.

H

H+B EDV, Olgastr. 1, 7992 Tetnang 1, Tel.: (0 75 42) 63 53.
Heart-Ware GmbH, Mühlbachstr. 7, 6393 Wehrheim 2.
Heimcomputer-Shop, Waldeck Vertriebs-GmbH, Tulpenstr. 30, 2870 Delmenhorst, Tel.: (0 42 21) 1 64 64.
Heimsoeth, Fraunhoferstr. 13, 8000 München 5.
Hewson Consultants, 56b Milton Trading Estate, Milton Abingdon, Oxon OX14 4RX.
Ing. W. Hofacker, Tegernseerstr. 18, 8150 Holzkirchen, Tel.: (0 80 24) 73 31.
Hyper Soft, Hauptstr. 44, 5441 Auderath.

I

Ifi, Helmut Stechmann, Sonntagstr. 20, 2152 Horneburg, Tel.: (0 41 63) 21 76.
Imagine Software Ltd, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.
Incentive Software, Calleva Park, Aldermaston, Berkshire RG7 4QW.
Infocom, 125 Cambridge Park Drive, Cambridge, MA 02140, USA.
Infogrames (Frankreich), 79 Rue Hypolyte-Kahn, 61900 Villeurbanne.
Infogrames (England), Mitre House, Abbey Road, Enfield, Middlesex EN1 2RQ.
International Software, Heidenrichstr. 10, 5000 Köln 80, Tel.: (02 21) 60 44 93
Integral Hydraulik Computer-Division, Am Hochofen 108, 4000 Düsseldorf 11.

K

Gerhard Knupe, Postfach 354, 4600 Dortmund, Tel.: (02 31) 52 75 31.
Koldeweyh, Direct Marketing, Postfach 4164, 7302 Ostfildern 1, Tel.: (07 11) 44 20 03 - 05.
Konami GmbH, Berner Str. 77, 6000 Frankfurt 56
Kraml, Degengasse 27/16, A-1160 Wien.
Kuma Computers, 12 Horseshoe Park, Pangbourne, Berkshire.

L

Labochrome, Rue de Fragnee 173, 4000 Lüttich, Belgien.
Langenscheidt-Verlag, Neusser Str. 3, 8000 München 40.
Lattice Inc., 2500S Highland Ave 300, Lombard IL 60148
Level 9 Computing, P.O. Box 39, Weston-super-Mare, Avon BS 24 9UR.
Linel, Güetlistraße, CH-9050 Appenzell.
Logotron Ltd, Greyhound House, 16 Greyhound Road, London W6 8NX, Tel.: (00441) 3818745.
Karsten G. Ludwig, Dreieichstr. 27, 6057 Dietzenbach, Tel.: (0 60 74) 2 92 37.

M

Macmillan Software, 4 Middle Essex Street, London WC2R 3LF, England.
MANX, P.O. Box 55, Shrewsbury, N.J. 07701, USA.
Martech Software Communications Ltd, Martech House, Bay Terrace, Pevensea Bay, East Sussex BN24 6EE.
Metacomco, 26 Portland Square, Bristol BS2 8RZ.
Microdeal Ltd, Box 86, St. Austell, Cornwall PL25 4YB.
MicroPro (Micropro), Berg-am-Laim-Str. 127, 8000 München 80.
Micro Prose, Daimlerstr. 11, 4044 Kaarst 2.
Microsoft, Eschenstr. 8, 8028 Taufkirchen.
Microtyme, Postbox 368, Kettering, Ohio 45409, USA.
Mirrorsoft, Headway House, 66-73 Shoe Lane, London EC4P 4AB, England.
M&T-Software-Verlag, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar.
Müller Hard- und Software, Raunstr. 8, 7032 Darmsheim.
Mükra Datentechnik, Schöneberger Straße 5, 1000 Berlin 42, Tel.: (0 30) 7 52 91 50.

N

Nexus, DSB House, 30 The High Street, Beckenham, BR3 1AY, England.
Novagen Software Ltd, 142 Alcester Road, Birmingham B13 8HS, England.
No Man's Land/Innelec, 110 Bis Avenue du General Le Clerc, 93506 Pantin Cedex, Frankreich.
Nu Wave, siehe: CRL!

O

Ocean Software, Ocean House, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.
Odin Computers, The Podium, Steers House, Canning Place, Liverpool Merseyside L18 HN, England.
Odin-Software GmbH, Hüttenstr. 49, 5100 Aachen. Tel.: (02 41) 55 00 07.
Omikron, Erlachstr. 15, 7534 Birkenfeld 2, Tel.: (070 82) 53 86.

P

Palace Software, The old Forge, 7 Caledonian Road, London N1 9DX
Panda-Soft, Uhlandstr. 195, 1000 Berlin 12.
Pandora, Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berks RG7 4QW.
Personality Computer Technik, Karlsstr. 63, 7710 Donaueschingen, Tel.: (07 71) 71 34.
Philgerma GmbH & Co. KG, Barer Str. 32, 8000 München 2
Pirhanha, Richard Bason, 4 Little Essex Street, London WC2R 3LF.
Players, Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berkshire RG7 4QW.
The Power House, 204 Worple Road, London SW20 8PM, England.
Powersoft, Wittenauer Str. 7, 1000 Berlin 26, Tel.: (030) 4025941.
Power Software-Boutique, Eschersheimer Landstr. 84, 6000 Frankfurt 1, Tel.: (0 69) 59 40 99.
Psion, Psion House, Harecourt Street, London W1H 1DT.
PSS Software, 452 Stoney Stanton Road, Coventry CV6 5DG.
Psygnosis, 1st Floor, Port of Liverpool Building, Pier Head, Liverpool L3 1BY, England.

Q

Quicksilva, siehe: Argus Press Software!

R

Rainbird, 74 New Oxford Street, London WC1A 1PS, England.
Rainbow Arts Software GmbH, Hansaallee 201, 4000 Düsseldorf 11, Tel. 0211/596761-4.
Red Rat Software, Postbox 12, Prescot, Merseyside L35 5HG, England.
Renner Software, Postfach 920, 4440 Rheine, Tel.: (0 59 71) 8 15 92.
Revolution Software Inc., 715 Route 10 East, Randolph, New Jersey 07869, USA.
Robcom, siehe: Micro-Händler!
Robtek Ltd, Unit 4, Isleworth Business Complex, St. John's Road, Isleworth, Middlesex, England.
Romantic Robot (WG), Ben-Gurion-Ring 80, 6000 Frankfurt 56, Tel.: (069) 5075523.
RTS, Roland Toonen-Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer.

S

Saga, 2 Eve Road, Woking, Surrey GU21 4JT.
Holger Schmidt, Louise-Schroeder-Str. 7, 3000 Hannover 61, Tel.: (0511) 57 43 93.
Stefan Schmidt, Lindenseestr. 9, 6090 Rüsselsheim, Tel.: (06142) 31974.
Schogue-Soft, Wiflingshauserstr. 83, 7300 Esslingen a.N.
Sinclair Research, Milton Hall, Milton, Cambridge, England.
Softline, Schwarzwaldstr. 8A, 7602 Oberkirch. Tel.: (0 78 02) 37 07.
Softtraining, Fasangartenstr. 4, 8000 München 83.
Software-Connection, Schulstraße 18, D-8913 Schondorf/Ammersee, Tel.: (08192) 628.
Software Projects, Bearbrand Complex, Alerton Road, Woolton, Liverpool L25 7SF.
Software Technologies Deutschland, Bernt-Nottke-Weg 19, 8000 München 81.
S + S Soft, Kurzer Weg 1, 5206 Neunkirchen.
SSI Inc., 883 Stierlin Road, Building A-200, Mountain View, CA 94043, USA.
Star Division OHG, Zum Elfenbruch 1, 2120 Lüneburg.
Streetwise: siehe Domark!
Sublogic Corp., 713 Edgebrook Drive, Champaign, IL 61820, USA.
Superior Software, Regent House, Skinner Lane, Leeds LS7 1AX.
Swiss Computer Arts, Neudorferstr. 27, CH-9430 St. Magrethen, Tel.: (0041) 71714582.
Sybex-Verlag, Postfach 300961, 4000 Düsseldorf.
System Media Marketing GmbH & Co. KG, Königsallee 104, Postfach 200527, 4000 Düsseldorf 1.

T

TBD, Units 18-20, Rosevale Road, Parkhouse Industrial Estate, Newcastle under Lyme, Tel.: (0 04 47 82) 62 03 21.
The Edge, 31 Maiden Lane, Covent Garden, London WC2E 8HL.
The Games Software, Postfach, 3440 Eschwege, Tel.: (0 56 51) 3 00 11.
Time-Soft, Sophienstr. 32, 7000 Stuttgart 1.
Time Warp GmbH, Grasweg 7, 2857 Langen 3.
Titan-Computer, Sandstr. 2, 3446 Meinhard, Tel.: (05651) 70165.
Thomas Müller Computer-Service, Postfach 2526, 7600 Offenburg, Tel.: (07 81) 7 69 21.
Tynesoft, Unit 3, Addison Industrial Estate, Blaydon, Tyne & Wear NE21 4TE, England.

U

Ubi Soft, 1 Voie Félix, Eboué, 94000, Creteil, Frankreich.
Ultimate Play The Game, Ashby-De-La-Zouch, Leicester LE6 5JV.
Ultrasoft, Vennhauser Allee 218, 4000 Düsseldorf 12.
U.S. Gold Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 60 70.
USS, Marktstr. 196, 4904 Enger, Tel.: (05224) 5316.

V

Virgin Games, 2-4 Vernon Yard, 119 Portobello Road, London W11 2DX.
Vobis, 4100 Aachen, Tel.: (02 41) 50 00 81.
Vortex Software Ltd, Unit 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham E6 7AX, England.

W

Waldeck Software, Tulpenstr. 30, 2870 Delmenhorst.
Softwarehandel Weber, Hallerhüttenstr. 6, 8500 Nürnberg 40, Tel.: (0911) 49 91 03.
Weeske Computer Electronic, Potsdamer Ring 10, 7150 Backnang.
Peter West Records, Am Heerdter Hof 15, 4000 Düsseldorf 11, Tel.: (02 11) 50 21 31.

X

XRI, 10 Sunnybank Road, Sutton Coldfield, West Midlands, Tel.: (00 44 21) 3 82 60 48.

Z

Zorland Limited, 65-66 Wood Row, London SE 18 5DH.
Udo Zwer, Computerhard & Software, 6270 Idstein, Tel.: (06126) 54381.

UNSERER SCHWEIZER AUFLAGE LIEGT EINE BEILAGE DER FIRMA TECHNISCHES LEHRINSTITUT ONKEN BEI. WIR BITTEN UM BEACHTUNG.

Die nächste ASM-Ausgabe erscheint am 23.12.1988
Anzeigenschluß für die Ausgabe 2/89 ist am 16.12.1988

c16chris

Afterburner – eine neue Dimension der Arcaden-Spiele

F-14
AFTER BURNER
AERIAL ARCADE ACE ™

SEGA

ACTIVISION

Jetzt ist es soweit! Afterburner ist da. Die Spielhallensensation 1988 endlich erhältlich für Euren Computer. Für C 64, Amstrad, ST und Amiga. Fliegt im Affenzahn mit Eurer Tomcat über ständig wechselnde detailgenaue Landschaften.
Erfahrt die Spannung und Herausforderungen von Geschwindigkeit und Reaktion.
Manövriert Eure Tomcat in eine 360°-Rolle – zündet den Afterburner!

Informationen? Coupon ausfüllen und abschicken

Name: ______________________

Straße: ______________________

PLZ: ________ Ort: ______________

An: AriolaSoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2

Ariola Soft

Das Programm